CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

joystick NUMERO 8

NUMERO 8 - SEPTEMBRE 90 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



T 2788 - 9008 - 25,00 F

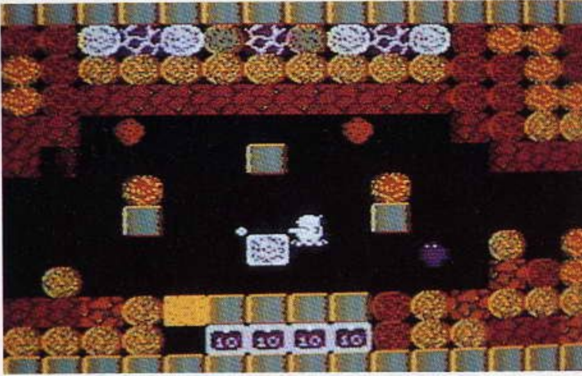
N° 8 O SEPTEMBRE 1990 O 25 F O BELGIQUE : 183 FB O SUISSE : 7,50 FS O LUXEMBOURG : 180 FL O ISSN 0994-4559


LES JUSTICI
Le jeu d'arcade à sensation vous transporte au plus profond des territoires hostiles avec pour toute arme un fusil mitrailleur. Votre adresse au tir et vos réactions foudroyantes vous permettront de faire tourner la chance en votre faveur. Récupérez des armes plus performantes, comme des grenades, et vous pourrez réellement faire quelquechose ... jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec les canons, les tanks et les sous-marins ennemis. Engagez-vous dans cette étourdissante aventure, chargez et ALLEZ !!!
CABAL
AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD
© 1989 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES INC.
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: (1) 43350675


GHOSTBUSTERS II
Bon, et bien qui allez-vous appeler cette fois-ci . . ? C'est ça, bien sûr, les Chasseurs de Fantômes!! Joignez-vous à eux dans leur mission qui consiste à débarrasser la ville de New York de cet ectoplasme diabolique avant qu'il ne soit trop tard. D'abord, il vous faut accomplir quelques missions de chasse aux fantômes pour vous refaire une santé financière. Griller quelques fantômes dans différents coins de la villes et gagner de l'argent pour vos efforts. Si vous échouez, vous serez déclaré être une menace pour la société et vous serez jeté à l'hôpital psychiatrique de Parkview. Si vous réussissez, vous serez confronté à Vigo dans un ultime combat sans merci de jets d'ectoplasme!
OPERATION THUNDERBOLT
Apres le No.I de l'année dernière - OPERATION WOLF - Voici maintenant avec deux fois plus d'action, deux fois plus de 'fun' et deux fois plus de challenges .. OPERATION THUNDERBOLT. Avec de l'action hyper-rapide pour un comme pour deux joueurs THUNDERBOLT non seulement reproduit le scrolling horizantal de Wolf mais ajoute au scenario de l'action en 3D ! Vous devrez tester vos nerfs face a des jets, des hêlicos. des tanks et bien d'autres adversaires impitoyables ! Utilisez vos lasers, et votre gilet pare-balles, mais faites particulièrement attention aux missiles air-sol !!
ALL RIGHTS RESERVED.
TAITO

N°8

somm



Crystal Mines sur Nintendo



Shockwave, testé sur Amiga.



aire

TESTS

JOYSTICK: 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense, Tel (1) 47 89 59 54 Téléfax : (1) 43 33 03 23. • JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 42 96 55 59 • SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK . SYSANIM : LAURENT • CENTRE SERVEUR: Azursoft • ***DIRECTEUR DE LA PUBLICATION:*** Marc ANDERSEN • ***REDACTEUR EN CHEF:*** Henri LEGOY • ***REDACTEUR EN CHEF ADJOINT:*** Michel DESANGLES • ***COORDINATION :*** Eric Cattier et La Glode • MAQUETTE: Nuit de Chine • DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEUR:Yacine • CORRESPONDANT PERMANENT EN GRANDE-BRETAGNE : Derek de la FUENTE • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL. • REASSORT des anciens n° et ABONNEMENT : (1) 42 96 55 59 Huguette UZAN • DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel IATCA: 45 23 25 60 Terminal: EB6 • PHOTOGRAVURE: Efa - PSD - Integraal • IMPRIMEUR: Jean Didier • DISTRIBUTION: Transports Presse • Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution • Publication inscrite à l'OJD • Photo de couverture : Shadow of the Beast II, Corporation.



Ah, chers, chers lecteurs, que je suis content de vous retrouver. Je pensais que vous étiez 7 à me lire, vous vous souvenez? Je vous avais demandé de voter pour moi dans le sondage. Vous l'avez fait, je vous en remercie plus bas que terre, et ça m'a donné l'occasion de constater que vous êtes beaucoup plus nombreux que ça. En fait, vous êtes exactement 45.612.837 à me lire chaque mois (dont Ttam 2 et Ninjamiga, qui me lisent en double). Certes, la plupart d'entre vous se contentent de lire l'édito chez le marchand de journaux (ce qui explique le chiffre élevé), mais ça fait plaisir quand même.

A propos du sondage, tiens, à propos. Merci à tous ceux qui ont répondu, que votre nom soit sanctifié, que vous soyez couverts d'argent, de femmes et de nougat avec des noisettes entières jusqu'à la fin de vos jours, que vos cheveux touchent le ciel et si possible sans se séparer de la tête qui les porte. Que ceux qui n'ont pas répondu soient couverts de honte, d'opprobe et de panse de brebis farcie avec des morceaux de cervelle entiers jusqu'à la fin de leurs jours. Naturellement, il y a tellement de réponses qu'on va en avoir pour jusqu'aux vacances prochaines pour les analyser. Vous noterez que l'effet se fait déjà sentir dans ce numéro, puisque le système de notation des tests a été révisé à la baisse. D'autres améliorations auront lieu bientôt.

Comme d'habitude, nous ne tenons pas nos promesses: les gagnants des derniers concours et du sondage ne seront annoncés que dans notre prochain numéro, parce qu'on cherche une main innocente pour procéder au tirage au sort et ça ne se trouve pas sous les pas d'un cheval, de nos jours.

Le mois prochain se tient à Londres le CES Show. Le journal sortira donc plutôt vers la fin du mois, genre entre le 27 et le 30, afin de pouvoir vous tenir au courant.

Si vous ne savez pas quoi faire, quand vous allez voir votre libraire - ou marchand de journaux, ou kiosquier, ou mieux encore, votre marchande de journaux ou votre kiosquière - embrassez-le/la de notre part. On ne les embrasse pas souvent, alors ils sont tristes. Il en faudrait si peu pour les rendre vraiment heureux. C'est quand même grâce à eux que nous sommes entre vos mains en ce moment. C'était notre grande cause nationale: donnez le sourire aux marchands de journaux. Ce coup-ci, ça y est, la Bible des Pokes, épique épopée, sort enfin, le 14 septembre. Finalement, ce sera en deux volumes. C'était le seul moyen de tout faire rentrer dedans. Le second volume sera en vente vers décembre. C'est un ouvrage indispensable et tous ceux qui ne l'achèteront pas auront droit à une deuxième ration de panse de brebis farcie. Berk!

Bientôt Noël. Dès que la date sera fixée, on vous tiendra au courant. Ciao.

courrier

■ J'ai décidé de m'acheter une Sega, mais des copains m'ont dit que la Sega abimait les télés. Pourriez-vous me renseigner là-dessus?

G. Couturier, St Etienne.

Oui: la seule façon d'abimer une télé avec une console, c'est de jeter la console sur la télé.

■ Je me pose des questions sur les nouveaux Amstrad. Est-ce que les possesseurs de 6128 rencontreront des difficultés pour trouver des disquettes? Et continuerez-vous à faire des tests, des news et des Jeux... Crack sur les anciens modèles?

Rémy, Miramas

Non, tu n'éprouveras aucune difficulté à trouver des disquettes de jeu. En revanche, tous les jeux ne seront pas forcément édités en disquettes, certains sortiront uniquement en cartouche, de même que certains jeux en disquette ne sont pas édités en cassette... C'est une question de place-mémoire et de coût de revient pour les éditeurs. Quant à nous, nous continuerons à parler de tout ce qui sort. Si il n'y a plus de jeux en cassette, c'est pas notre faute, promis!

■ J'ai lu sur votre magazine qu'un Amiga 600 allait apparaître. Quelles sont ses caractéristiques? Et son prix?

Sylvain, Haute-Marne

Selon nos sources, l'A600 ne serait qu'un A500 avec plus de mémoire. Mais ce n'est pas une raison pour différer ton achat: on sait dès maintenant quelles sont les machines qui sortiront en décembre, et on sait qu'elles sont un peu meilleures que celles qui existent aujourd'hui. Mais si tu veux acheter l'une de ces machines, tu ne pourras le faire qu'en décembre, d'accord? Or, en décembre, on connaîtra les machines qui sortiront en juin 91. Et elles seront encore meilleures. Alors qu'est-ce que tu vas faire? Attendre juin 91? Très bien, mais en juin 91, on annoncera quelles machines sortiront en décembre 91... Alors? Il ne sert à rien d'attendre. Achète la machine qui te fait envie maintenant, parce que j'aime autant te dire que les constructeurs ne s'arrêteront jamais d'améliorer leurs machines...

■ Quel scandale! J'achète Joystick pour les nouveautés en console, et dans un catalogue anodin même pas spécialisé (3 Suisses et La Redoute), je trouve de plus amples informations. Comment se fait-il qu'ils soient mieux renseignés que vous?

Didier V.

Ils ne sont pas mieux renseignés que nous. Mais il se passe quelque chose de particulier en informatique (comme d'ailleurs dans d'autres secteurs): certains constructeurs ne veulent pas dévoiler leurs nouveautés trop tôt, pour ne pas "casser le marché". Lis la lettre qui précède, et tu verras qu'ils ont raison. Ils commencent donc par ne rien dire du tout. Nous publions alors les informations que nous obtenons par des voies détournées, souvent au conditionnel (c'est pour ça qu'on utilise les termes "hypothétique console d'Amstrad", comme tu le remarques dans ta lettre). Ces informations sont justes dans la quasi-totalité des cas. Puis, quand la date de sortie approche, les constructeurs organisent ce qu'on appelle un "embargo". C'est-à-dire qu'ils font du chantage, en gros: ils nous demandent de ne pas parler de leur machine avant une date donnée (en l'occurrence, c'était fin août), en échange de quoi ils acceptent de nous donner tous les renseignements sur la machine en question. C'est ce qui s'est passé, et il y a dans ce numéro un test complet des nouveaux modèles. Quant au catalogue que tu cites, c'est très simple: comme il ne paraît que tous les six mois, s'ils n'avaient pas passé la publicité pour ces nouveaux modèles dans le numéro en cours, ils n'auraient pu le faire que dans leur prochain numéro, c'est-à-dire après Noël, en ratant très probablement beaucoup de ventes. Ils ont donc conclu un accord avec Amstrad, leur donnant le droit de publier cette info un peu avant la levée de l'embargo. Mais de toutes façons, ils l'ont publiée après que notre numéro d'été soit sorti... C'est-à-dire que nous avons eu l'info en même temps qu'eux, mais comme il n'y avait pas de Joystick au mois d'août, de fait, ce sont eux qui sont sortis les premiers. Voilà l'histoire...

■ Je viens d'acheter un Amiga 500 et je voudrais savoir quelle extension il faut acheter pour pouvoir programmer des jeux. Quand j'ai demandé à mon revendeur, il m'a répondu que c'était très difficile et qu'il fallait aller aux cours du soir.

J. Matthys, Marienbourg.

Un petit bonjour en passant à nos amis belges et suisses qui depuis peu peuvent trouver Joystick chez leur libraire. Non, pas besoin d'aller aux cours du soir, ni d'acheter une extension. Comme vous êtes très nombreux à poser la question, voici une réponse globale. D'abord, on ne peut pas programmer sur une console. Il faut impérativement un micro-ordinateur (Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, PC et compatibles, C64...). Ensuite, il faut un langage. Ce langage permet d'expliquer à l'ordinateur ce qu'on veut faire. Le langage d'initiation par exemple, et le plus couramment utilisé, c'est le Basic. Il est intégré dans les Amstrad et les C64. Sur les 16 bits, il faut le charger à partir d'une disquette. En fait, un langage n'est qu'un programme comme les autres; c'est simplement un interprête qui traduit ce que vous lui direz dans un idiome particulier à l'ordinateur que vous utilisez.
Il semble que vous vouliez tous apprendre l'assembleur, probablement parce que dans les interviews, les programmeurs disent qu'ils travaillent en assembleur. Mais attention: eux aussi ont commencé avec le basic. L'assembleur est beaucoup, beaucoup plus compliqué que le basic; c'est quasiment le langage qu'utilise l'ordinateur. C'est pour ça qu'on l'appelle souvent "langage-machine". Mieux vaut commencer avec quelque chose de simple, pour se familiariser avec les concepts de base, quite à évoluer par la suite.
Quant aux cours du soir, c'est peut-être bien, mais ce n'est certainement pas un passage obligé. Vous pouvez aller dans un club de micro (il y en a partout en France, et n'écrivez pas pour demander la liste, je ne l'ai pas. Demandez à votre revendeur, il en connaît sûrement; le constructeur de votre machine en connaît certainement aussi), ou même acheter simplement un bouquin du genre "le basic pour tous", ou "le basic facile", les ouvrages de ce genre ne manquent pas.
Précisons tout de même, pour conclure, qu'apprendre à programmer est aussi facile qu'apprendre l'électronique, le japonais ou l'ébenisterie; mais c'est tout aussi long. C'est facile, mais il y a beaucoup de choses à apprendre. Et enfin, il faut entre deux mois (au mieux et lorsqu'on est très, très fort) et cinq ans pour écrire un jeu. Voilà qui calmera vos ardeurs...

■ C'est de la rubrique Joystick Secours que je vais vous parler en premier. Je me suis aperçu depuis la naissance de Joystick qu'il y avait eu largement plus de questions que de réponses. Alors je dis mmmeeerrrdddeee, car je suis sûr que parmi tous ceux qui lisent le magazine il y en a plusieurs qui connaissent des réponses et qui ne les communiquent pas. Alors ayez le courage et la sympathie d'écrire, ce n'est pas un timbre à 2 francs 30 qui va vous ruiner. De plus, il y en a qui ne sont pas bien malins, ils posent des questions du genre: "Y a-t-il des vies infinies pour Arkanoïd?". Il faudrait peut-être qu'ils se mettent à la page. Pour ceux qui ne comprennent pas, il y a une soluce pour Arkanoïd dans le numéro 1 de Joystick Hebdo. Dans ce cas, si vous avez une question à poser, demandez au magazine la liste des soluces et des plans déjà parus. Voyez-vous, il y a belle lurette que Joystick existe (depuis le 8 novembre 1988 plus précisément).

Christophe M. Lunery

Bon, ben voilà. J'aime bien quand les lecteurs font mon boulot. Je n'aurais pas fait mieux. Le mois prochain, faites comme Christophe: au lieu de poser des questions au courrier des lecteurs, envoyez des réponses au courrier des lecteurs. Merci!

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

Les Top NASA

NASA électronique

TOP 8 bits

DARK CENTURY
TITUS, AMSTRAD CPC

TENNIS CUP
LORICIELS, AMSTRAD CPC

EAGLE RIDER
MICROID, AMSTRAD CPC

BEST OF CODEMASTERS VOL. 1
CODEMASTERS, AMSTRAD CPC

PINBALL MAGIC
LORICIELS, AMSTRAD CPC

10 JEUX EXTRAORDINAIRES
GREMLIN, AMSTRAD CPC

WILD STREETS
TITUS, AMSTRAD CPC

CHASE HQ
OCEAN, AMSTRAD CPC

SOCCER SPECTACULAR
BEAUJOLLY, AMSTRAD CPC

GHOSTBUSTER 2
ACTIVISION, AMSTRAD CPC

CRAZY CARS 2
TITUS, AMSTRAD CPC

BEST OF CODEMASTERS VOL. 3
CODEMASTERS, AMSTRAD CPC

BEST OF CODEMASTERS VOL. 2
CODEMASTERS, AMSTRAD CPC

OPERATION THUNDERBOLT
OCEAN, AMSTRAD CPC

GHOULS'N GHOST
US GOLD, AMSTRAD CPC

LE JEU DU MOIS

PARLANT
MUSIQUE ET BRUITS DIGITALISES

MAUPITI ISLAND

TOP 16 bits

MAUPITI ISLAND
LANKHOR, ATARI/ST/STE

MIDWINTER
FIREBIRD, ATARI/ST/STE

TENNIS CUP
LORICIELS, AMIGA, ATARI/ST/STE

FLIGHT SIMULATOR 4.0
MICROSOFT, IBM PC

F-29
OCEAN, ATARI/ST/STE, AMIGA

P-47
FIREBIRD, IBM PC

LHX ATTACK CHOPPER
ELECT.ARTS, IBM PC

FULL METAL PLANET
INFOGRAME, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC

PINBALL MAGIC
LORICIELS, ATARI/ST/STE, IBM PC

EAGLE'S RIDER
MICROID, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC

PLAYER MANAGER
ANCO, ATARI/ST/STE, AMIGA

LES TOYOTTES
INFOGRAME, ATARI/ST/STE, AMIGA

LOW BLOW
ELECT.ARTS, IBM PC

POWER BOAT
ACCOLADE, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC

TOWER OF BABEL
RAINBIRD, ATARI/ST/STE

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAËN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81
69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du General Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN





LE CROCO SE CONSOLE AVEC LES + D'AMSTRAD

En même temps que la très attendue console de jeux GX 4000, que nous vous dévoilons ici, sont arrivés les nouveaux 464+ et 6128+, dignes successeurs des CPC 464 et 6128. Repensés et recarrossés, ils affichent un look résolument moderne, une prise en main impeccable, un son stéréo sur 3 voies, 4096 couleurs et surtout un port cartouche. Décidément, la nouvelle gamme Amstrad «Plus» a du mordant.



De gauche à droite, sur notre photo-montage : Le 464+, la console GX 4000 et le 6128+.

Roland Perry: ce nom vous est sûrement inconnu, et c'est un tort, car c'est celui du concepteur de tous les ordinateurs Amstrad, et par là même de la GX 4000, et des 464+ et 6128+. Entré chez Amstrad en 1983, il fut le chef de projet du CPC 464 qui sortit en 1984 et des autres micros qui suivirent. Il a aussi donné son nom à quelques-uns des premiers jeux sortis sur 464, comme par exemple «Roland on the ropes», «Roland in time», etc... Pour créer la gamme Amstrad «Plus» qui va progressivement remplacer les modèles actuels, il s'est basé sur les constatations des programmeurs de jeux afin d'améliorer les performances de la technique Amstrad en la matière. On garde le Z80 mais du coup, fini les deux, quatre, ou seize couleurs simultanément affichables suivant les différents modes graphiques de l'Amstrad, et ce parmi seulement 27 couleurs. La palette passe à 4096 couleurs (ce qui est incroyable pour un 8 bits), et en cumulant les seize couleurs de l'écran aux seize des sprites hard, on obtient 32 couleurs. Les sprites hard sont en effet une autre des nouvelles possibilités: plus besoin de programmer par logiciel des caractères et de s'en servir comme des sprites, 16 sprites hard de 16 fois 16 pixels, en haute résolution (640 par 200), peuvent être animés directement par la machine, et même agrandis deux ou quatre fois (ce qui les met aux autres résolutions de l'Amstrad, à savoir 160*200 ou 320*200). Un ajout d'importance: la couleur zéro, c'est-à-dire la transparence des sprites qui peuvent désormais se superposer au décor. Auparavant, il fallait créer des masques, et les gérer "à la main", d'où temps de calcul important pour le processeur...

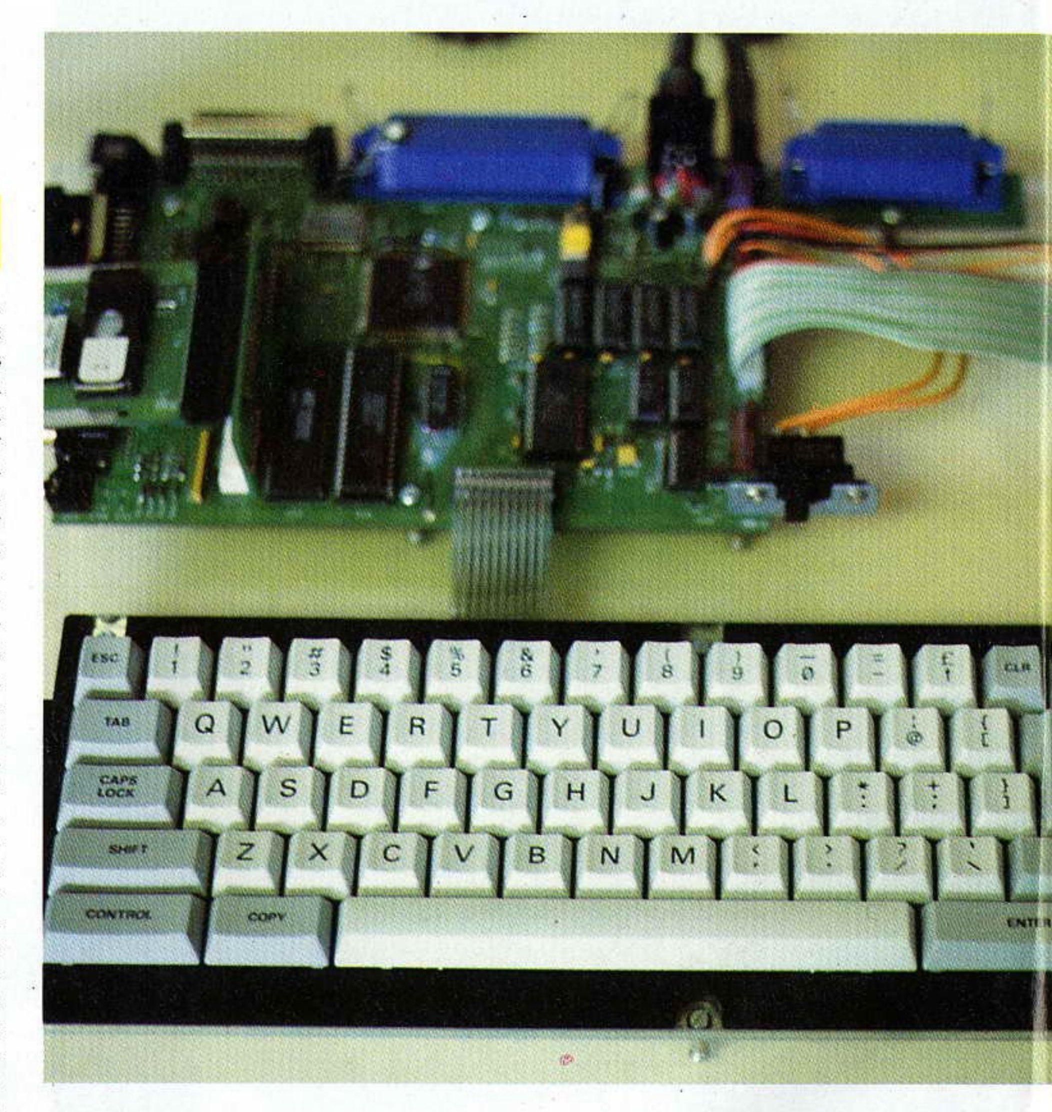
Comme pour les consoles japonaises, il a été intégré des routines de scrolling pixel par pixel, horizontalement ou verticalement. Plus besoin de les programmer, elles sont utilisables sans prendre sur le temps de calcul du microprocesseur. Tous les scrollings sont fluides et rapides. Autre innovation, on peut fractionner l'écran en plusieurs parties, et utiliser une résolution ou des couleurs différentes dans chacune des parties grâce aux interruptions "raster". On peut ainsi garder en mémoire jusqu'à 4 pages graphiques, et les afficher en partie ou entièrement, le tout étant géré par la machine.

Pour le son, le coprocesseur (le même que celui de l'Atari STE) permet désormais un son stéréo sur trois voies, et il est piloté par trois contrôleurs DMA (un par canal). Un langage de commande gère la génération des notes, la synchro et la répétition des boucles. Fini le temps où le son nasillard sortait d'un petit haut-parleur placé dans l'ordinateur sous le lecteur de cassettes ou de disquettes qui servait de caisse de résonnance. La mémoire vive n'a pas changé: 64 Ko pour le 464+ et la GX 4000, et 128 Ko pour le 6128+. Le port joystick n'est plus seul, un second port lui tient désormais compagnie comme sur tous les micros. Exit l'interface pour pouvoir brancher deux joysticks en même temps, ou le joystick avec une prise pour en brancher un second. En plus de cela, il y a même un ports supplémentaire analogique. C'est-à-dire qu'au lieu de prendre en compte de simples directions comme c'est le cas en ce moment, la machine pourra connaître l'endroit précis où se trouve le joystick, en terme de position absolue. Et sur GX 4000 uniquement, un quatrième port permettra la connexion d'un pistolet ou d'un stylo lumineux. Quant aux 464+ et 6128+ ils ont maintenant un port imprimante en 8 bits au lieu de 7, ce qui optimise la transmission des données.

Mais la caractéristique principale mise en avant par Amstrad est commune aux trois machines: c'est le port cartouche. Toutes les spécificités de cette gamme par rapport aux anciens modèles ne peuvent être exploitées que par ce biais. Ainsi vous, pauvre utilisateur-bidouilleur, ne pourrez accéder à ces nouvelles fonctions ni sous Basic, ni sous assembleur. Seules les cartouches le peuvent. Pourquoi? Parce que les cartouches étant plus chères que les disquettes, il faut absolument qu'elles offrent quelque chose en plus au consommateur; en bridant les nouvelles fonctions afin qu'elles ne marchent que sur cartouches, Amstrad s'assure que les jeux sur cartouches seront quoiqu'il arrive bien meilleurs que leurs équivalents sur disquettes. Marketing, quand tu nous tiens!

De plus, afin de "tenir les rennes" de son marché, Amstrad a décidé de garder secret le fonctionnement de certains circuits. Pour développer, les éditeurs doivent donc passer obligatoirement par Amstrad, pour obtenir

LE CROCO



les spécifications techniques de ces circuits. Pour en savoir plus, nous sommes allés faire un tour chez Loriciel afin de connaître leurs méthodes de développement. Amstrad leur a communiqué une séquence de nombres à envoyer à une adresse de la mémoire pour accéder aux nouvelles possibilités. Mais cela ne suffit pas, et pour arriver à programmer un 8 bits qui ne peut gérer la mémoire que par banques de 64 Ko (les cartouches peuvent contenir jusqu'à 2 Mo), il faut faire appel à un système externe plus performant. C'est pourquoi le Z80 est piloté à partir d'un PC sur lequel tout est programmé sans autres limites que les capacités du Z80. La transparence est totale, mieux qu'un assembleur sur la machine, cela permet de bloquer n'importe quand le microprocesseur, et de voir à tout moment ce qui se passe dedans, dans la Rom ou dans tout autre endroit de la machine. C'est sans limite, le contrôle est absolu. Imaginez donc l'efficacité de cet outil en cas de plantage, on peut tout revoir, tout récupérer. C'est le plus puissant des débuggeurs. La machine-convertisseur qui se charge de l'émulation est fabriquée par America Automation en Amérique. Et c'est elle qui assure le contrôle du microprocesseur, le PC n'étant qu'un outil de visualisation et de stockage de données. Dans ce cas précis, la machine-convertisseur ne sert que pour le contrôle d'un Z80, mais elle pourrait aussi bien commander un 6502 ou un 68000 avec leurs coprocesseurs dédiés. Il suffirait de changer le logiciel qui tourne sur PC et la sonde, la carte électronique qui assure la compatibilité et la liaison avec le Z80 et qui se trouve entre l'Amstrad et la machine-convertisseur. Une fois le code achevé, il ne reste plus qu'à le transférer sur Eprom grâce à un programmateur (brûleur) d'Eprom relié au PC.

Tout ça n'était que la partie programme. Les graphismes sont par contre développés sur ST sous Degas directement dans la résolution de l'Amstrad utilisée (160x200, par exemple) et avec les couleurs employées. Cela rend plus simple la visualisation et permet de mieux peaufiner les animations.

Degas est un outil bien plus souple et puissant que tous les logiciels de dessin qui puissent exister sur CPC, il permet de travailler dans tous les modes graphiques sans manipulation difficile. Il est impensable de travailler directement sur des machines aussi limitées que l'Amstrad sans passer par des machines plus performantes, qui ont donc des outils qui le sont aussi.

Restons chez Loriciel, et parlons un peu de leurs prochaines productions: Tennis Cup 2, version complètement reprogrammée en fonction des caractéristiques techniques de la nouvelle gamme Amstrad, devrait sortir à la mi-septembre. Pour en savoir plus, lisez le test dans ce numéro. Un autre jeu est en cours de développement, et il est vraiment prometteur: Copter 271 sera sans doute le premier et meilleur Shoot'Em Up vertical sur cartouche Amstrad dès sa sortie, prévue pour fin novembre. Il a en effet été entièrement conçu en fonction des nouvelles capacités techniques. Il ne sortira d'ailleurs que sur cartouche Amstrad. Ce jeu comportera 4 tableaux différents avec un vaisseau à affronter en fin de niveau. Chaque niveau fait 82 écrans de haut et deux de large, puisque vous pouvez vous déplacer à gauche ou à droite pendant l'action. Au cas où vous vous demanderiez pourquoi le jeu s'appelle Copter 271, c'est parce que le programmeur est né un 27 janvier, 271 donc. En attendant que le jeu soit finalisé, jetez un coup d'œil aux photos comportant les éléments graphiques du jeu réalisés sous Degas sur ST. Dernier jeu à paraître, Panza Kick Boxing devrait être très proche de la version ST dont nous vous parlions en preview dans le dernier numéro. Tous les mouvements ont été dessinés d'après de vrais boxeurs qui ont été filmés pendant des combats. L'animation est très fluide, l'impact de vos coups repousse violemment votre adversaire, et l'on peut jouer soit contre l'ordinateur, soit contre un ami. Il y a de plus beaucoup d'options, comme le choix des coups, l'entraînement... Cela fait partie des jeux qui sortiront sous le label Futura. Pour ceux qui achèteraient un logiciel Loriciel sorti avant l'arrivée du 6128+, et qui auraient le malheur de ne pas fonctionner car utilisant comme protection un point

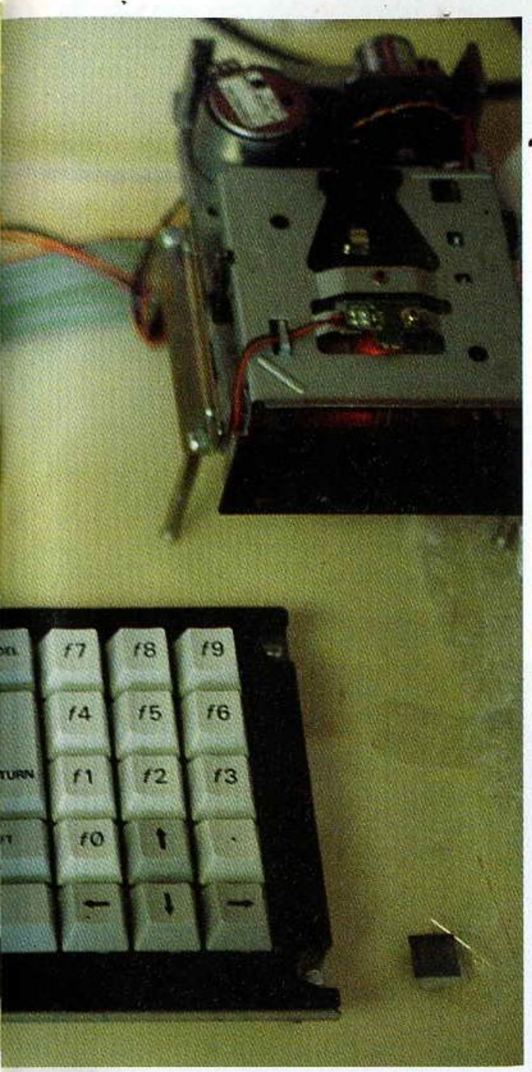
Le prix de ces nouveaux crocos...

Le 464+ coûtera 1990 francs avec un moniteur monochrome, ou 2990 francs avec un moniteur couleur. Il est fourni avec la cartouche Burnin' Rubber (une course de voitures) et un joypad, qui est le même que celui de la console (donc, pas terrible).

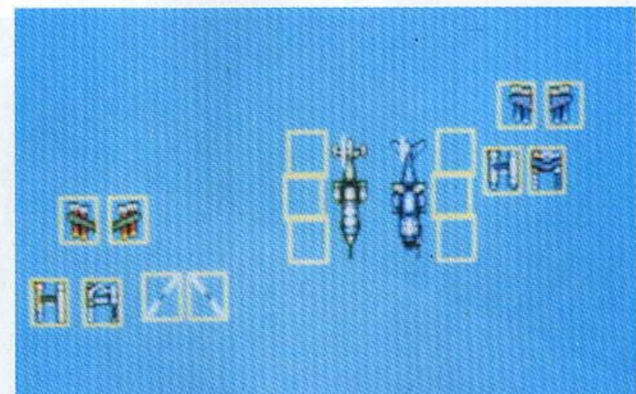
Le 6128+ coûtera quant à lui 2990 francs en monochrome et 3990 avec un moniteur couleur. Il est également fourni avec un joypad et Burnin' Rubber en cartouche.

La GX 4000, elle, sera vendue 990 francs. C'est la seule du lot à être fournie avec un cordon péritel en RVB. Elle dispose d'ailleurs aussi d'une sortie par prise antenne. Elle est fournie avec 2 joypads similaires aux autres consoles japonaises. Il est amusant de savoir que la gamme sera vendue moins chère en France qu'en Angleterre (jusqu'à 500 francs de différence).

Les cartouches seront vendues à 269 francs...







Page de gauche : la machine CPC de développement.

Ci-dessus : le système de développement à partir d'un PC.

Ci-contre et ci-dessous : premières images de Copter 271, développé sous Degas pour la GX 4000.

LE CROCO

d'entrée non standard, il est prévu de l'échanger pour une version qui fonctionne contre une participation aux frais d'envoi. De toutes façons, à terme, tous les gros hits seront réécrits. Un autocollant indiquera sur l'emballage que le soft est compatible avec la gamme CPC+. Laissons les gars de Loriciel se reposer, et passons à Titus. Pour eux, pas de jeux spécifiques pour le moment. Tous les jeux sortent sur toutes les machines, à commencer par Fire and Forget II qui sera disponible en même temps que les nouvelles machines, c'est-à-dire début septembre. Allez donc voir le test de la version cartouche dans ce numéro. Dans les autres jeux prévus, il y a Crazy Cars II, qu'on n'a plus besoin de présenter, Wild Street, qui sera amélioré dans sa version cartouche, et Dick Tracy tout droit tiré du film de Walt Disney.

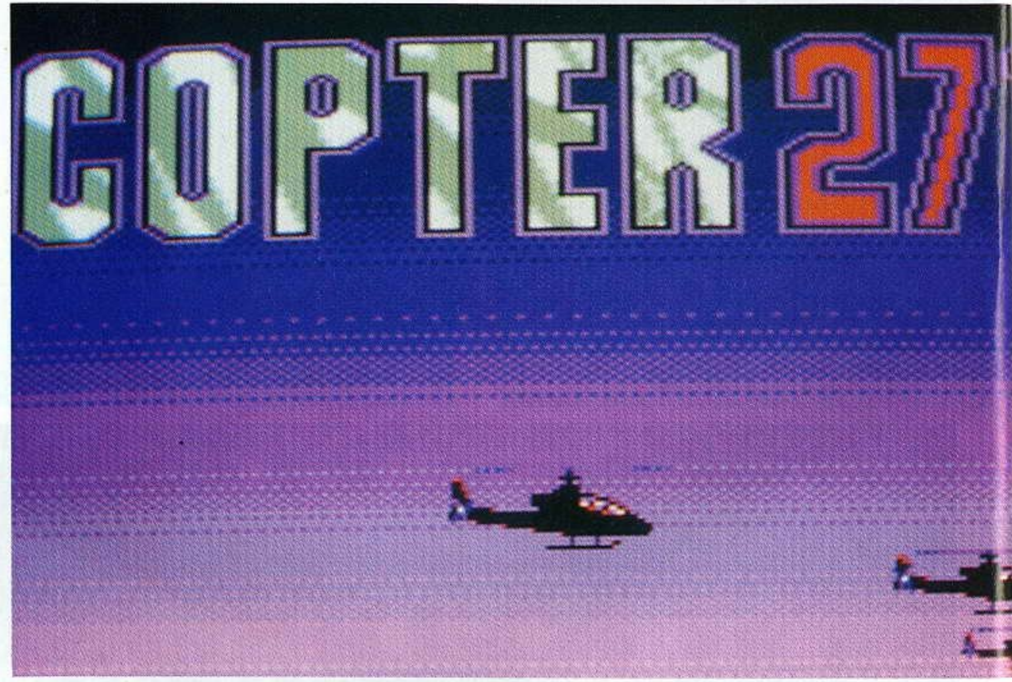
Et puis viendra Battle Storm, dont nous vous reparlerons. Je précise que ce sont des prévisions, que je n'ai rien vu d'autre en fonctionnement que Fire and Forget II, les sorties sont donc théoriques. Toutefois les versions cartouche ne seront que des versions améliorées des versions K7 et disquette, et non des jeux reprogrammés en tenant compte des nouvelles capacités. Restons dans les jeux qui sortiront théoriquement sur cartouche, et passons à Ocean qui développera, quand les licences le permettent, des versions spécifiques pour cartouches seulement. Ainsi, Batman the Movie sera reprogrammé comme Operation Thunderbolt, Barbarian II, Midnight Resistance, et Double Dragon II afin d'utiliser les nouvelles possibilités des cartouches. Nous aurons, avant Noël, Robocop II, Toki, Fang, et Plotting. Special Criminal Investigation, autrement dit Chase H.Q. 2, arrivera aussi, suivi par Navy Seals. Shadow of the Beast, dont Ocean détient les droits pour les 8 bits, devrait suivre. Le dernier, Battle Command, la suite de Carrier Command, est aussi envisagé sur cartouche, mais cela dépend s'il est réalisable sur un 8 bits. Tout ça, je le répète, c'est prévu, mais on n'a rien vu pour l'instant. On passe à US Gold, qui sortira World of Games d'Epyx, un pot pourri des toutes les meilleurs épreuves des jeux Epyx, avec du surf, une course de vélo tout terrain, du ski en slalom, des plongeons artistiques, etc...

Suivra Strider II, suite du célèbre hit. Nous ne savons pas si ce seront des versions améliorées, ou des versions spécifiques aux cartouches. Tout doit sortir prochainement, mais rien n'est prêt quoi qu'il en soit. On arrive à Gremlin, qui n'annonce qu'un seul jeu, Switchblade, mais qui promet d'être une conversion du tonnerre. Pas question d'adapter, ils le reprogramment entièrement. C'est un jeu bien adapté à une console. Domark n'est pas de reste, et il devrait lui aussi sortir quelques jeux: Klax pour commencer, le gros succès qui sera amélioré pour sa version cartouche, et puis il y aura The Spy Who Loved Me, un James Bond, suivi probablement de S.T.U.N. Runner et de Badlands. Chez Activision, on verra sur cartouche Last Ninja de System 3, programmé pour la circonstance. Le tout sans date annoncée.

En définitive, avec la console GX 4000 et les deux micros, les 464+ et 6128+ qui l'accompagnent, Amstrad a gommé d'un seul coup tous les principaux défauts et reproches que l'on pouvait faire à ses machines. Plus de scrollings escargot, de modes 2 ou 4 couleurs, de caractères qui clignotent, tous ces désagréments dûs au fait que la machine n'avait pas été prévue spécifiquement, à l'origine, pour le jeu. Avec ses nombreux modèles et surtout sa console, Amstrad présente une gamme homogène allant de la machine à jouer au véritable micro-ordinateur polyvalent. L'utilisateur peut ainsi commencer par le bas (la console) et grimper les échelons en conservant sa ludothèque de cartouches qui lui serviront toujours sur micro. Cela suffira peut-être à imposer la console en France, puisque c'est le seul pays où la marque soit réellement implantée, mais est-ce que la communication publicitaire suffira à l'imposer dans des pays où le Spectrum et le C64 sont les rois des 8 bits? Amstrad n'a jamais marché en Allemagne, en Italie, aux Pays-Bas et en Angleterre, où sa console risque de souffrir de la concurrence de la console C64, d'une part, et surtout des consoles japonaises, plus performantes, moins chères et mieux établies. Amstrad est encore loin des centaines de cartouches disponibles pour Sega ou Nintendo. C'est avec la pub que tout se jouera, le crocodile d'Amstrad a intérêt à être encore plus rigolo et communicatif.

Un dernier détail: la console est fabriquée au Japon, alors que les micros sont fabriqués en Corée... YVAN ELBAZ







Copter 271, prévu pour la console uniquement. Un Shoot'Em Up vertical pour fin novembre !

Page de droite : gros plan sur la GX 4000.

Compatible ?

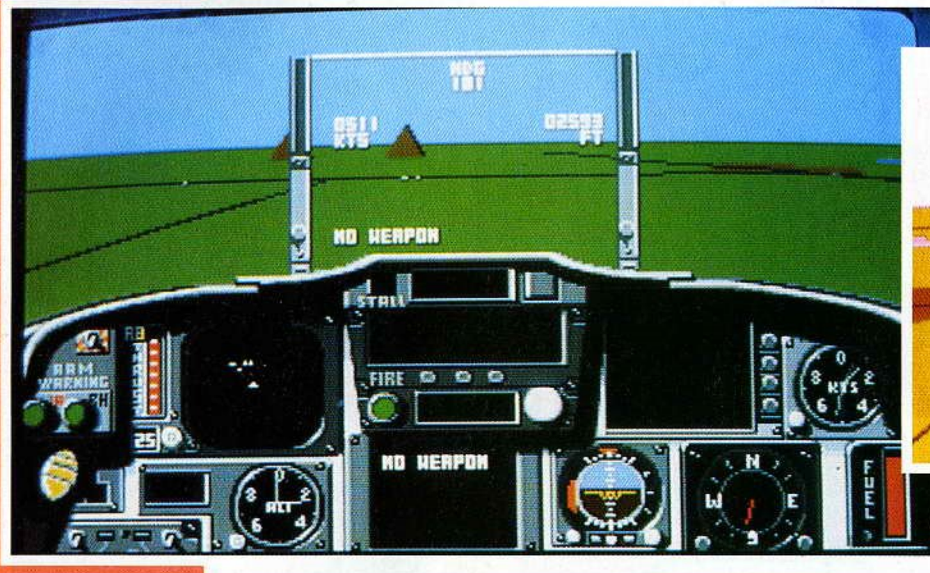
Selon le constructeur, les nouveaux modèles sont totalement compatibles avec les anciens. En vieux briscards de la micro, nous avons voulu vérifier. Nous avons pris 14 jeux récents au pif, nous avons essayé de les charger. Ceux qui marchent sans problème: Rody et Mastico 2, Stormlord 2, La secte noire, Dynasty Wars, Turrican, X-Out, Fire & Forget, Black Tiger, Crack Down et AMC. Ceux qui ne marchent pas: Karatéka, La Compil' (13 jeux), Mobile Man et Sherman M4. De façon générale, ce sont les protections qui ne "passent" pas, car ils plantent tous au chargement (à cause de la Ram Disk du 6128 qui a été modifiée). Ce qui signifie qu'il sera très simple de faire des versions "Plus" de ces jeux. C'est juste une question de patience...

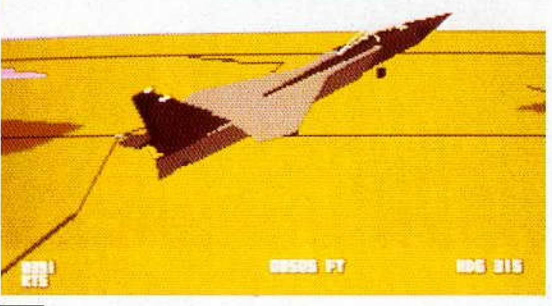

AMSTRAD
AMSTRAD
Burnin' Rubber
GX 4000
USER INST
Burnin' Rubber
GAME INSTRUCTIONS

news

FIGHTER BOMBER: ADVANCED MISSION DISC

Vektor Grafix vient de lancer à la manière de Spectrum Holobyte une disquette contenant pas moins de 16 scénarios différents et évolutifs pour les possesseurs de Fighter Bomber. La bibliothèque 3D réunit maintenant de nouvelles armes ainsi que nouveaux objectifs. En effet (l'influence de Microprose a du bon), l'univers où vous évoluerez a été largement compliqué. Désormais, vos ennemis posséderont des rampes mobiles de missiles SAM, des sous-marins nucléaires, des radars de défense, des tanks, des camions de ravitaillement ainsi que des jets facilement reconnaissables dans les aéroports (c'est mauvais pour eux, d'ailleurs). Le paysage, lui aussi, a été agrémenté d'eau et de ponts en tous genres. Ouf! Voilà qui est mieux. Mais le plus important, ce sont encore les missions. Là aussi il y a du progrès. Destruction de sous-marins volés par des terroristes, défense d'aéroports encerclés par des tank T70 seront au programme. Bref, Vektor Graphix a été soucieux de répondre aux exigences des fans de simulation habitués à des logiciels puissants du style Falcon ou encore F19 Stealth Fighter. Cette disquette est disponible sur PC et Amiga...





RECORD

Pour récolter un peu d'argent pour un Téléthon, les membres d'un magasin d'informatique anglais, Soft Centre Computers, ont décidé de battre - ou plus exactement de créer - le record du monde de durée sur un jeu vidéo, afin de rentrer dans le livre Guinness des records. Résultat: 72 heures d'affilée sur un même jeu. A battre...





FAST LOADER C64

Eho! Y a encore des C64 dans la salle? Ah, un seul? Ça fait rien, voilà une info rien que pour toi. Tu peux désormais jeter ton vieux magnétophone, car une boîte nommé Dacol Electronics vient d'inventer un petit système qui permet de sauvegarder tes programmes sur magnétoscope. L'avantage? Tu peux stocker 64 Mo sur une cassette de 4 heures; tu peux également utiliser le boîtier pour accélérer 10 fois le magnétophone classique (finalement, ne le jette pas); tu peux même accélérer le lecteur de disquettes, jusqu'à lire 200 blocs en 4 secondes (le pauvre 1541, on savait même pas que c'était possible); et sur le magnétoscope, on charge 64 Ko et 3 secondes et demi. Pas mal, hein? Il y a même une fonction Freeze qui recopie le contenu de la mémoire sur la cassette vidéo. Ecris à Dacol Electronics, N°20 Holden House, Crossfields Est, Deptford Church Street, London SE8 4SQ, Angleterre, et tu recevras un dépliant expliquant les mérites de la chose et la manière de la commander. Ça coûte aux alentours de 500 francs.

LES EXCUSES D'ELBAZ



Voici les excuses qu'Elbaz a trouvé ce mois-ci pour être en retard: son arrière-grand-mère est morte, toute la famille a envahi la maison pour assister à l'enterrement et ils sont restés deux mois, une petite cousine ayant besoin de la prise électrique pour brancher un fer à repasser lui a empêché de brancher son ordinateur, il n'y a qu'une seule prise électrique dans la maison, alors il a décidé de partir en Italie pour s'isoler et avoir le temps d'écrire des articles, mais malheureusement il s'est fait arrêter par les carabinieri, juste cinq minutes après avoir perdu son passeport, ils l'ont pris pour un espion et l'ont enfermé dans une cellule dans laquelle il a pu commencer son article sur Amstrad en l'écrivant avec son sang sur une feuille de cigarette, mais les carabinieri sont venus le chercher pour le foutre dehors au bout de vingt minutes alors qu'il n'avait même pas eu le temps de finir l'intro, ils l'ont mis dans un train (face à Elbaz, on a toujours envie de l'envoyer en exil), il s'est retrouvé en Yougoslavie, n'a pas pu acheter un stylo parce qu'il ne parle pas yougoslave et a donc du continuer à écrire l'article avec son sang. Au bout de deux pages (soit 6 jours d'écriture acharnée), il est tombé dans le coma parce qu'il n'avait presque plus de sang. Il a été envoyé à l'hosto d'où il s'est fait virer parce qu'il voulait à tout prix expliquer aux médecins comment soigner le pauvre type qui était dans le lit à côté. Il est rentré en France (à pied, les contrôleurs l'ayant jeté du train car il n'avait pas de billet), a frappé à la porte de Joystick deux jours avant le bouclage, nous a raconté son histoire et s'est endormi, épuisé. Aussitôt réveillé, il s'est mis à fouiller partout jusqu'à ce que d'un commun accord toute la rédaction décide de l'enchaîner dans la salle de bain avec un stylo et un papier ("je ne peux pas écrire sur un traitement de textes, c'est pas assez rapide", prétend-il) jusqu'à ce qu'il ait fini. Si certaines de ces excuses peuvent vous servir pour l'école, n'hésitez pas, piochez dedans. Si c'est bon pour Elbaz, c'est bon pour vous.

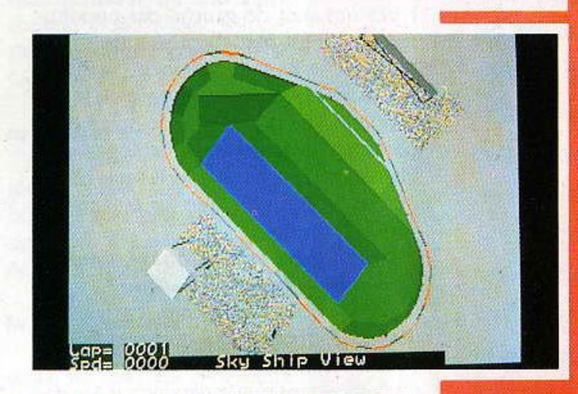


DELUXE PAINT ANIMATION

Electronic Arts vient de lancer un nouveau produit «Deluxe»: DP Animation. En fait, il s'agit d'une adaptation du Deluxe amiga créé initialement par le génial programmeur DA SILVA (Deluxe paint III). Le logiciel est destiné aux applications de style «presentation manager». Il s'agit en fait de logiciel de dessin à part entière agrémenté de fonctions permettant des animations de tout type, scrolling, rotations sur 3 axes (x,y,z). Il fonctionne d'office en MCGA, c'est à dire qu'il affiche 256 couleurs en 320x200. D'ailleurs seul ce mode graphique est accepté (dommage). Vous pourrez manipuler dans tous les sens des «brushs» ou des images afin de créer de veritables dessins-animés. Celui-ci convertit et calcule les différents stades d'une animation pour créer un fichier .ANM qui pourra être relu directement sous ms/dos grâce à un «player» non protégé. C'est dans l'ensemble un très bon produit qui conviendra surtout aux créatifs, soucieux de fournir des story board évocateurs. La seule critique que l'on peut reprocher à Electronic Arts concerne le manque de suivi de ses produits. En effet, voila six mois un superbe Deluxe Paint Enhanced est sorti. Ce dernier permet de travailler dans toutes les résolutions possibles notamment en super VGA (640x400 en 256 couleurs, 800x600 et 1270x400 en 16 couleurs disponibles sur certaines cartes graphiques avec 512K de DRAM video). Dommage, que ce Deluxe Animation là ne reconnaisse pas ces modes. Positionné délibérement sur un autre marché, DP Animation risque de semer un peu la confusion. Mais tant pis! Il reste tout de même un très bon soft.

TOM CRUISE

C'est Mindscape qui sortira le jeu inspiré de "Days of Thunder", le film dans lequel Tom Cruise joue le rôle d'un pilote de course automobile. Entièrement en 3D calculée, il devrait sortir en octobre sur tous les formats, sauf Amstrad (eh oui, c'est américain...).





news

IAN HARLING

Ian Harling est concepteur de jeux et graphiste. Récemment, il a travaillé sur Lost Patrol (voir test dans ce numéro) d'Ocean, et il a également contribué à Thunderstrike (idem) de Millenium. Il a son franc-parler et nous a expliqué les revers de la médaille de l'industrie du jeu... en Angleterre, en tous cas. Peut-être exagère-t-il un tout petit peu?

Lost Patrol.

Joy - Quel âge as-tu?

Ian Harling - 37 ans. Je vis à Bristol avec ma copine. On déteste les gens, pour tout dire, surtout les enfants et les types qui sont de gauche par opportunisme. On n'a pratiquement aucun contact avec le monde extérieur. J'ai eu du mal à accepter cette interview! Je ne supporte que la nature, et je milite dans plusieurs organisations écologiques... Maintenant qu'on en parle, la seule chose que je déteste plus que les enfants, ce sont les parents.

Joy - Quel est ton passé, dans le domaine de la micro ludique?

IH - Il est très récent, en fait. J'ai vaguement bossé pour quelques boîtes, et Lost Patrol est mon premier grand jeu. Ça fait trois ans que je dessine sur Amiga, et j'ai fait pratiquement tous les graphismes de Mars Cops, qui n'est pas sorti, de Powerplay, d'Armalyte, de Bubblis et de Thunderstrike.

Joy - Est-il vrai que tu as envoyé une pré-version de Lost Patrol à plusieurs boîtes avant qu'Ocean ne le prenne?

IH - Ouais, j'ai essayé huit autres sociétés avant qu'Ocean ne s'y intéresse. Avec le recul, je pense que c'est parce que les boîtes en question ne regardent pas les démos qu'on leur envoie, contrairement à ce qu'ils prétendent. Mais c'est peut-être aussi parce que c'était complètement nul et que personne n'en voulait!

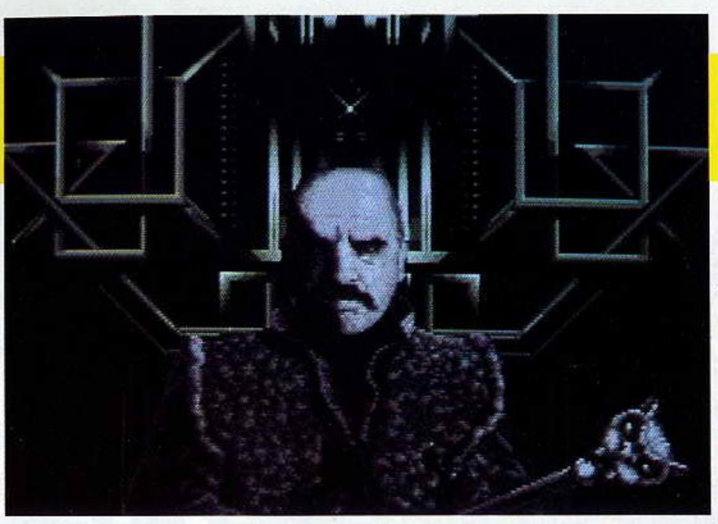
Joy - Tu m'as parlé tout à l'heure de malversations...

IH - Ecoute, personne ne croirait ne serait-ce que la moitié de ce que j'ai vu, sur l'innefficacité et la corruption qui règnent chez la plupart des éditeurs et des magazines. Il y a des pots-de-vin, les produits sont mis dans le commerce alors qu'ils sont encore bourrés de bugs... Tu ne peux pas réaliser l'étendue de la corruption. Le public est complètement manipulé. Et aucun journal anglais n'acceptera de révéler tout ce qui se passe. Je connais par exemple une grosse société qui a empêché un magazine de voir une nouveauté importante jusqu'à ce que le magazine en question accepte de lui donner une note de 92%. Et ça a marché! Un autre de mes sujets de colère, c'est le prix des logiciels. Je ne rejette pas la faute sur les éditeurs, mais sur les grossistes et les revendeurs qui se font chacun 100% de marge; ça veut dire que le prix d'un jeu est doublé une première fois, puis doublé à nouveau avant d'arriver dans le public. Dans la plupart des cas, c'est d'ailleurs totalement injustifié en ce qui concerne les commerçants, car ils peuvent rendre un jeu à l'éditeur s'ils ne l'ont pas vendu, ce qui fait qu'il ne leur coûte strictement rien. Ils n'ont même pas d'investissements. C'est pas tout! Dans la liste de ce que je hais, il y a aussi les pirates. Je suis assez content de voir qu'en ce moment, il y a une sorte de guerre, et que tous les pirates finissent par aller demander du travail aux maisons d'édition. Ceux qui ne le font pas se disent: "Bon, les éditeurs connaissent mon nom et mon adresse, et puis quoi? Ils ne peuvent rien me faire". Ils n'imaginent pas ce qui arrivera à tous ceux qui sont sur ces listes de noms d'ici 1992. Et je suis bien content parce que ces gamins idiots peuvent tuer le marché du jeu. Ceci étant dit, je trouve que le pirate qui fait les démos de Red Sector a vraiment du talent. Tu ne veux pas écrire un jeu, Florian?

Joy - Mais on voit souvent, dans les magazines anglais, des petites annonces d'éditeurs qui cherchent



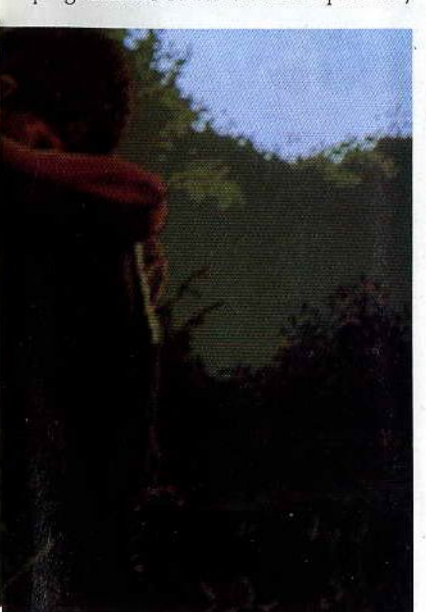
Lost Patrol.



Un des premiers écrans de Flag.

des développeurs. Pourquoi est-ce que ça semble si difficile alors de rentrer dans le milieu?

IH - La plupart de ces petites annonces recrutent des programmeurs salariés, ce qui est bien si tu cherches avant tout la sécurité, mais les éditeurs essayeront de te faire travailler un maximum pour le prix qu'ils te payent. C'est aussi un moyen d'éviter de donner des droits d'auteur. Et si il est difficile d'entrer dans le milieu, c'est que les éditeurs recherchent surtout des programmeurs expérimentés. Mais je connais aussi deux boîtes qui emploient de bons débutants pour pas cher, et dès qu'ils commencent à demander une paye acceptable, ils se font virer. Et ne pense pas qu'avoir déjà publié un jeu facilite les choses en quoi que ce soit! Je suis maintenant dans la même situation qu'avant, certainement parce que je connais les prix de la profession. Les éditeurs se font une fortune avec les jeux, pourquoi est-ce que les programmeurs n'en bénéficieraient pas aussi? A titre d'exemple, le prix d'une conversion d'un jeu d'arcade est actuellement d'environ 100.000 francs, à 10 ou 20.000 francs près. Bien sûr, un jeu original est mieux payé, mais cela dépend surtout de la qualité. Et cette somme peut surprendre beaucoup de gens, même s'ils sont dans la profession depuis longtemps, parce que ce n'est pas ce qu'on leur dit. Beaucoup d'éditeurs achètent une licence, puis sous-traitent la conversion à une boîte de développement, qui à son tour la sous-traite à des développeurs free-lance. Ce qui fait que les free-lances ne touchent qu'une fraction de cet argent, généralement 30.000 francs. Ce n'est pas très juste. Pour répondre à ta question (si tu t'en souviens encore), les éditeurs ne travaillent que très, très rarement avec un programmeur ou un artiste indépendant, à moins que ce qu'il ait fait soit réellement extraordinaire. Ils ont déjà vu beaucoup de programmeurs à qui ils donnaient une avance et qui disparaissaient aussitôt, et c'est pour ça qu'ils ne veulent travailler qu'avec des programmeurs bien établis.



Joy - Pourquoi avoir choisi ce thème, pour Lost Patrol?

IH - C'est marrant, mais je ne me souviens absolument pas d'où ça vient. Je me souviens que je voulais faire un jeu du type Cinemaware, et Lost Patrol (qui s'appelait à l'époque La Longue Marche) semblait le choix le plus judicieux. J'ai fait toute la conception, jusqu'aux détails les plus petits, pendant neuf mois. Je ne savais rien de la guerre du Vietnâm jusqu'à ce que je commence à faire des recherches. Pour moi, c'était simplement une escarmouche qui avait eu lieu très loin pendant mon enfance. Mais ç'a été une guerre atroce, qui n'aurait jamais dû avoir lieu. Le barbarisme des Américains a été stupéfiant, et encore, on ne sait pas tout, très loin de là. Je trouve que ça devrait être un sujet obligatoire pour les étudiants. Les ricains m'ont toujours fait beaucoup plus peur que n'importe quel pays de l'Est.

Joy - Pourquoi est-ce que Lost Patrol a mis si longtemps à sortir?

IH - D'abord, on s'est planté dans les prévisions. Le programmeur a été retenu sur un autre jeu pendant deux mois, et ça a pas mal retardé les choses. Il y a eu aussi des tonnes de "petits" retards accumulés, comme par exemple le fait de faire dix démos différentes, pour les shows, les magazines, etc. Ça, ça nous a pris 4 mois et demi. On n'y était pas préparé! Et puis Ocean a voulu mettre toutes les versions différentes, dans chaque langue, sur la même disquette. Dur! Mais la plus grosse erreur, ça a été de mésestimer la taille finale du programme. Le source, sans compter les graphismes et la musique, fait finalement plus de 800 Ko! En tout, plus d'un million de caractères tapés à la main.

Joy - Tu as dit que tu n'aimais pas beaucoup jouer?

IH - Je ne suis pas un grand joueur, mais j'achète autant de jeux que possible, je passe énormément de temps dans les arcades et j'achète tous les magazines d'informatique. Mon jeu préféré, ç'a été Mr. Do pendant longtemps, j'avais même la vraie machine d'arcade chez moi. Mais à part Populous ou Turrican, le seul jeu auquel je joue vraiment très, très souvent, c'est Tetris sur Gameboy. Mais sur tous les professionnels que je connaisse, il y en a très peu qui jouent sur plus d'un ou deux jeux. Tu connais beaucoup de gens qui peuvent dire qu'ils jouent à des tas de jeux en même temps? On a tous ses jeux préférés, qui changent de mois en mois.

Joy - Quels graphistes préfères-tu, ou t'ont inspiré?

IH - Des tas de gens. Garvan Corbett de Psygnosis pour ses sprites, celui qui a fait les décors de Xenon 2. Mais mes graphistes préférés sont ceux qui travaillent dans la BD, comme Boris Valejo, Roger Dean, Rodney Mathews, H. R. Giger ou Frank Miller.

Joy - Y a-t-il des jeux que tu trouves exceptionnels?

IH - Non. C'est toujours la même chose, soit ils ont de beaux graphismes, soit ils sont agréables à jouer, jamais les deux en même temps.

Joy - Sur quoi travailles-tu en ce moment?

IH - Sur deux jeux différents, sur lesquels je ne peux pas dévoiler grand chose encore. Ils s'appellent "Flag" et "Mega!". Flag est une sorte de système de combat pour lequel on pourra acheter des disquettes de scénarios, pour changer complètement le jeu. Ce sera une sorte de jeu de stratégie aussi, qui permettra aussi bien de jouer 10 minutes que 10 heures, avec le même plaisir. Et je ne peux rien dire à propos de "Mega!"...

Joy - Envisages-tu une suite à Lost Patrol?

IH - Si Ocean m'en demande une, oui. Mais ce sera selon mes conditions.

Joy - Merci.

Exclusif

Micromania publie le 1er catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx!

Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA



La console ATARI LYNX + 4 jeux
(Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

1490 F

La LYNX de Atari, La 1re console de jeux portable avec un écran couleur !

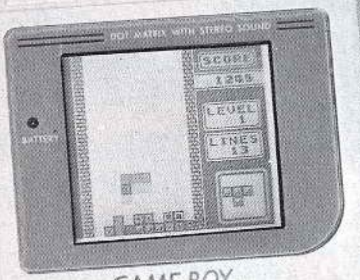
Les Jeux disponibles

Blue Lightening	275F
Chip Challenge	275F
Electrocop	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet	275F
Klax	275F

et d'autres titres géniaux à venir!

Rampage	275F	Red Baron	275F	Ninja Garden	275F	Rygar	275F	Tournament Cyberball	275F
Xenophobe	275F	Vindicators	275F	Chekered Flag	275F	720°	275F	Turbo Sun	275F
Slime World	275F	3D Barrage	275F	APB	275F	NFL Superbowl foot	275F	War Birds	275F
Zarlord Mercenary	275F	Road Blasters	275F	Scrapyard Dog	275F	Super Soccer	275F		
Miss Pac Man	275F	Tournament Cyberball	275F	Paperboy	275F	3D Barrage	275F	Etc...	

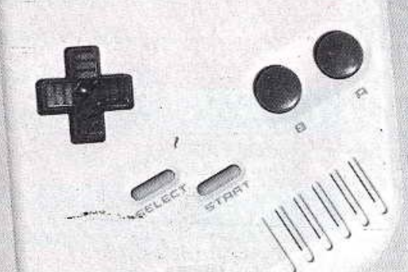
★ ★



La Gameboy de Nintendo
Une Qualité de Jeu incomparable!

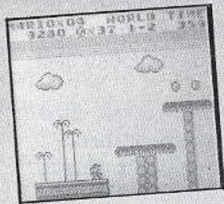
990 F La Console

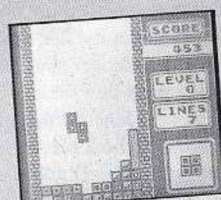
+ 3 jeux (Tétris, Batman, Super Marioland)
+ Les écouteurs stéréo
+ Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux.



Plus de 50 titres disponibles à partir de 175 F

Super Marioland





Tetris



Batman

CATALOGUE GAMEBOY

Lightboy (Nouveau)	275F
Sacoche Gameboy	199F

NOUVEAUTÉS

Beach Volley	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Burai Fighter (Action-Espace)	195F
Card Games (Jeux de cartes)	195F
Cosmo Tank (Action)	195F
Dead Heat Scrambble (Cour. auto)	195F
Dextérity (Stratégie-Action)	195F
Ghost'n Gobblins	195F
Pipe Dream (Stratégie-Action)	195F
Pitman (Stratégie-Action)	195F
Ranma 1/2	195F
Skate or Die (Skateboard)	195F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
Super Deformer	195F
Tastemania Story	195F
Volley Fire (Action-Combat)	195F
Zoïds (Action-Espace)	195F

HIT-PARADE

Double Dragon	195F
Spiderman	195F
Teenage Mutant Turtle Ninja	195F
Batman (Plateau)	195F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	195F
Paperboy (Arcade)	195F
Super Marioland (Plateau)	195F
Vamp. Kil./Cast. Vania (Av.-Arc.)	195F
Lock'n Chase (type Pacman)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	195F

Alley Way (Casse Brique)	175F
Asmik World (Plateforme)	195F
Alien Heianki (Plateforme)	175F
Baseball	195F
Baseball Kids	175F
Blodia (Casse Tête)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Flappy (Casse Tête)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Golf (Simul. golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs (Sim. Motocr.)	175F
Navy Blue (Bat. Navale)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	195F
Othello	195F
Penguin Land (Plateforme)	175F
Pinball Party (Flipper)	195F
Popeye (Labyrinthe)	175F
Puzzle Boy/Kwirk (Casse Tête)	195F
Puzzle Road/Daedalian Op. (Puzz.)	195F
QBillion (Casse Tête)	175F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge Gator (Flipper)	195F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Football)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tennis (Simul.)	195F
Tetris	195F
Trumpboy (jeu de cartes)	175F
Volleyball (Simul.)	195F
World Bowling (Simul.)	195F

Nouveau

Le Lightboy. Cette loupe vous permet de jouer dans le noir! **275 F**

Plus de nombreux titres à venir en import Téléphoner au 92 94 36 00 pour connaître la disponibilité exacte.

Gameboy est une marque déposée de Bandaï-Nintendo



NON STOP AUX CHAMPS ELYSEES

Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h!*

FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. pour Atari ST, Amiga, PC et pour consoles de jeux, GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, SEGA. PC Engine.

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

CHAMPS ELYSEES

Tous les logiciels de jeux pour Atari ST, Amiga, Sega, PC et pour consoles de jeux, GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, PC Engine. Ouvert 7 jours/7 jusqu'à 22 h.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

** Sauf le dimanche : ouvert jusqu'à 20 h.*

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol 75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749F
CONSOLE SEGA (+ Pistolet)	1049F
PISTOLET SEGA (+3 Jeux)	359F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	269F
RAPID FIRE SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE	145F
SEGA (SPEED KING)	
QUICKJOY SEGA	199F
LUNETTES 3D	309F

NOUVEAUTES

Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Fire and Forget 2	295F
Golfa Mania	295F
Golden Axe	325F
RC Grand Prix	325F
Spell Caster	325F
Ultima...	N.C.
World Games	285F

HIT PARADE

Altered Beast	325F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	325F
Chase HQ	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
Psycho Fox	325F
R Type	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Vigilante	325F
Wonderboy 3	325F
Wonderboy M.L.	295F
World Soccer	285F
Y'S	395F

PRIX EXCEPTIONNELS

Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid HTV	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Choplifter	285F
Double Dragon	325F
Dynamite Dux	325F
Fantazy Zone 2	295F
Galaxy Force	325F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Phantazy Star	395F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F
Scramble Spirits	295F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Wanted	285F
Wonderboy	285F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	295F

SEGA MEGA DRIVE

CONSOLE MEGA DRIVE 1890F
+ Altered Beast
+ La Manette de jeux

HIT PARADE

Alex Kdd	299F
Rambo 3	299F
Soccer	299F
Super Thunderblade	369F
Space Harrier	369F
Super Hang On	369F
Revenge of Shinobi	369F
Golden Axe	369F

After Burner 2	395F
Air Driver	395F
Blue Lightning	395F
Curse	395F
D.J. Boy	395F
Final Blow	395F
Forgotten Worlds	395F
Ghouls n'Ghosts	395F
New Zealand Story	395F
Sokoban	395F
Sorcerian	395F
Super Basketball	395F
Thunderforce 2	395F
Whip Rush	395F
Zoom	345F



Manette Speedking 99 F

10 Disquettes 3 1/2 DFDD Garantie à vie 99 F

10 Disquettes AMSTRAD 195 F



OPERATION HARRIER

Operation Harrier reprend le principe du Rotoscape, technique utilisée pour Rotox. Cette fois-ci, c'est à bord d'un Mirage que vous allez faire tourner les décors autour de vous, selon un angle à 360°. Concrètement, vous voyez votre avion du dessus, et c'est le décor qui tourne autour lorsque vous manipulez votre joystick. Le jeu en lui-même est simple, vous devez tirer sur tous les bateaux, avions et bases terrestres ennemis, compte tenu que n'importe qui se trouvant dans votre champ de tir est un ennemi. Ça sort le mois prochain chez US Gold.







FORUM ATARI

Ça y est: le premier forum Atari aura bien lieu, finalement. Un an après la date prévue, certes, mais il a lieu. Il se tiendra du 18 au 21 octobre au CNIT La Défense et sera divisé en deux parties distinctes: le grand public, d'une part, avec les applications domestiques (le jeu, l'éducation, le graphisme), et le professionnel, d'autre part, avec la PAO, la PAO et la PAO. Comme souvent sur les stands Atari, des petits ateliers permettront de tripoter les machines et d'explorer les programmes, et même d'abreuver de questions les pauvres types qui ont accepté de tenir les stands.



● Delphine Software, qui s'est taillé un beau succès en Angleterre avec Future Wars (les voyageurs du temps) a quitté Palace et sera désormais distribué là-bas par US Gold.

● Publishing Partner Master sort sa version 1.8 sur... Amiga! Les Amigaistes vont enfin découvrir le plaisir de faire tourner du texte et d'habiller des colonnes irrégulières. Espérons que le gourou n'aura pas trop à méditer...

LE VOL DU DRAGON

Depuis la faillite outre-Manche de Grandslam, Thalion, l'éditeur allemand, cherchait un autre distributeur. C'est maintenant Active qui sera chargé de la distribution outre-Manche d'Atomix, que l'on connaît déjà, et de Dragonflight, que l'on connaît uniquement de vue et qu'on attend avec grande impatience...



Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER 249F
+DOUBLE DRAGON
+ PLATOON
+ CRAZY CARS
+ DALEY THOMPSON

PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET
+GRYSOR
+ARKANOID
+WIZZBALL

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

HIT PARADE

BUDOKAN	249F
CENTURION	249F
E-MOTION	249F
ITALY 90	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
TENNIS CUP	249F

BARBARIAN 2	299F
BATMAN CAPED CRUSADER	199F
BOMBER MISSION DISK	149F
CODENAME ICEMAN	449F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED FRANCAIS	985F
DOUBLE DRAGON 2	249F
EAST V WEST	249F
ESCAPE FROM HELL	249F
F19 STEALTH FIGHT.	385F
INDIANA JONES (AVEN)	299F
INDY 500	249F
LAST NINJA 2	249F
M1 TANK PLATOON	399F
MIGHT AND MAGIC2	299F
P47	249F
PINBALL MAGIC	199F
PGA GOLF	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
ROTOX	249F
SHINOBI	249F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SKI OR DIE	249F
SORCERIAN	449F
STARBLADE	269F
ULTIMA VI	299F
ULTIMATE GOLF	249F
WOLF PACK	349F
WORLD CUP SOCCER 90	249F
WILD STREETS	269F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BETRAYAL	349F
FIRE AND FORGET 2	269F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
MONTY PYTHON	249F
RA	199F
SILENT SERVICE 2	NC
UMS 2	349F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BAD BLOOD	349F
BATTLE COMMAND	**NC**
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
CASH FLOW	259F
COLOSSUS CHESS X	249F
CYBERBALL	249F
DRAGON FIGHT	349F
DUNGEON MASTER	**399F**
DYNASTY WARS	**249F**
ESCAPE FROM THE PLANET	249F
FLIGHT OF THE INTRUDER	**349F**
FOUNTAIN OF DREAMS	**249F**
HOYLES 2	299F
IMPERIUM	**249f**
INFESTATION	**249F**
KICK OFF 2	299F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LORDS OF RISING SUN	249F
MIDWINTER	**349F**
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F
SNOWSTRIKE	**249F**
THUNDERSTRIKE	299F
WELLTRIS	259F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA

LE MONDE DES MERVEILLES 249 F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ Bubble Bobble

GENIAL

EDITION N° 1 249 F
+ Silkworm
+ Double Dragon
+ Xenon
+ Gemini Wing

DEMENT

LES JUSTICIERS N°2 249F
+GHOSTBUSTERS 2
+CABAL
+OPERATION THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS 249F
+ INDIANA JONES ACTION
+THE STRIDER
+FORGOTTEN WORLDS
+VIGILANTE

HEROES 299F
+ BARBARIAN 2 + STARWARS
+PERMIS DE TUER +RUNNING MAN

ACTION D'ENFER 249F
+DOUBLE DRAGON+ PLATOON
+ CRAZY CARS+ DALEY THOMPSON

TNT 299 F
+ Hard Drivin' + Xybots
+ Dragon Spirit
+ APB + Toobin

NOUVEAU

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

LES GEN' D'OR	149F
LES JUSTICIERS	149F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

ADIDAS CHAMPION CHIP SOC.	249F
BETRAYAL	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
GOLD OF THE AZTECS	249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
MATRIX MARAUDERS	249F
MONTY PYTHON	199F
NIGHT BREED-CABAL ACTION	NC
PLOTTING	249F
RA	199F
ROBOCOP 2	NC
SECRET AGENT	249F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
SUPREMACY	199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
ANARCHY	**249F**
APPRENTICE	**199F**
BATTLE COMMAND	**NC**
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
BSS JANE SEYMOUR	**249F**
CENTURION	249F
COSMOS	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
DRAGON FLIGHT	299F
DYNAMIC DEBUGGER	249F

AUTRES NOUVEAUTES* (suite)

F19 STEALTH FIGHTER	**289F**
HALL OF MONTEZUMA	249F
KILLING GAME SHOW	249F
KING ARTHUR	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	**299F**
LOOM	N.C.
MAGIC FLY	249F
M 1 TANK PLATOON	NC
NEW YORK WARRIORS	**199F**
ORIENTAL GAMES	249F
SAMOURAI	NC
TIME MACHINE	249F
ULTIMA V	**299F**
UMS 2	**299F**
WELLTRIS	259F
INT. SOCCER. CHALL.	249F

HIT PARADE

EAST V WEST	249F
F29 RETALIATOR	249F
FLOOD	249F
IMPERIUM	249F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
ITALY 90 (LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	249F
KICK OFF 2	249F
LOST PATROL	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
SHADOW WARRIORS	249F
SECRET DEFENSE.. ..OPERATION STEALTH	299F
SNOWSTRIKE	249F
TIE BREAK	249F
TURRICAN	249F
VENUS	199F

688 ATTACK SUBMARINE	249F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLACK TIGER	249F
BOMBER MISSION DISK	149F
BUDOKAN	249F
COLONEL BEQUEST	399F
COMBO RACER	249F
CONQUEST OF CAMELOT	399F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAGON'S BREATH	299F
DYNASTY WARS	249F
E-MOTION	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
HEROES QUEST	349F
INFESTATION	249F
KING QUEST 4	349F
KLAX	199F
LAST NINJA 2	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	289F
MIGHT AND MAGIC 2	299F
NUCLEAR WAR	249F
PIRATES	249F
PLAYER MANAGER	269F
POLICE QUEST 2	349F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
PROJECTYLE	249F
RAINBOW ISLAND	249F
ROTOX	249F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SKIDZ	199F
TENNIS CUP	249F
THUNDERSTRIKE	249F
TUSKER	249F
UNREAL	249F
ULTIMATE GOLF	249F

news

FISH

Guppy! est un jeu développé sur Amiga par Chris Sorrel. Il voulait écrire un jeu avec des graphismes "mignons", genre dessins animés japonais (comme dans Rainbow Islands ou Mario Brothers), et en même temps, parler un peu des problèmes environnementaux de façon amusante, sans rendre le jeu ennuyeux ni professoral. Dans le jeu, vous incarnez Guppy, un poisson orange en smoking et nœud-pap. Vous devrez sauver vos petits camarades de tous les périls qui les menacent, sur douze niveaux. Le style de jeu changera d'un tableau à l'autre. Le scrolling, ultra-fin (50 images/seconde), est multi-directionnel et différentiel. Le personnage peut utiliser divers objets et les transporter, qui lui permettent de sauver ses amis emprisonnés ou de tuer ses ennemis, parmi lesquels on trouve des poissons pas sympas, des pieuvres, des sous-marins, des crabes, tous dessinés dans le même style, ce qui fait que tous les personnages ont l'air mignon quand même. Certaines des missions que Guppy devra accomplir sont des plus étonnantes: rassembler des bâtons de dynamite pour faire sauter une canalisation de pétrole, sauver un poisson des eaux polluées, réparer les flancs endommagés d'un pétrolier géant... Normalement, le jeu devrait comporter environ 30 ennemis différents, 150 écrans, 20 musiques, et probablement des sons échantillonnés. La version ST sera probablement un peu moins fouillée, mais aura toujours le scrolling multi-directionnel. Ca devrait sortir d'ici la fin de l'année chez Millenium...



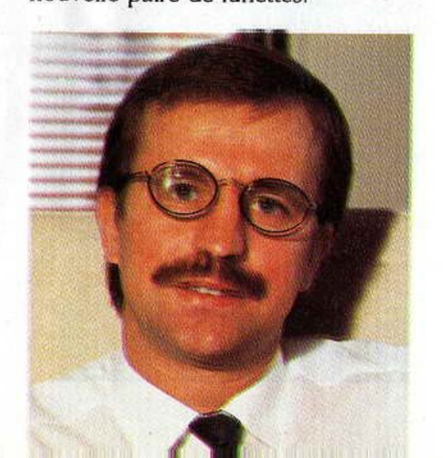
LA COMPIL'



Plop ! Loriciel vient d'accoucher d'un nouveau bébé, mais celui-ci a une tête qu'on connaît déjà, et pour cause, c'est une compilation de treize hits ayant fait la gloire de l'éditeur sur CPC: Mata Hari, 3D Fight, Infernal Runner, 5ème Axe, Mach 3, Billy la Banlieue, Billy II, Rally II, Fusion, Charly Diams, Foot, Mission et Tennis. Une compilation est toujours un événement, l'occasion pour les uns de découvrir des jeux d'une autre époque, et pour les autres de verser quelques larmes de nostalgie en redécouvrant les softs avec lesquels ils ont passé des nuits blanches. La compil' est composée de treize titres, pas des chefs-d'oeuvres, mais des classiques, et beaucoup de softs intéressants. Elle coûte 199 francs sur disquette, 149 francs sur cassette et le tout est pour Amstard, bien entendu.

COMMODORE EN CHEF

Commodore France a un nouveau directeur, encore plus beau que le précédent: il s'agit de Georges Fornay, qui occupait auparavant les fonctions de directeur financier. Il continuera donc à compter les pépettes, et il espère en avoir beaucoup, pour pouvoir s'acheter une nouvelle paire de lunettes.



● Elie Kenan, directeur d'Atari France que nous avions interviewé il y a quelques mois, vient d'être nommé directeur des filiales française, canadienne et américaine. Il semble qu'il ait été appelé à la rescousse pour restructurer Atari US, qui n'a jamais été très fort sur son propre marché...



Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

COMPILATIONS

EDITION N°1 249 F
+ Silkworm
+ Double Dragon
+ Xenon
+ Gemini Wing



LE MONDE DES MERVEILLES 249 F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ Bubble Bobble

NOUVEAU

LES AVENTURIERS 249 F
+ INDIANA JONES ACT.
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

LES JUSTICIERS N°2 249 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES JUSTICIERS 249 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

DEMENT

HEROES 249 F
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	99F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	99F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F

TNT 299 F
+ Hard Drivin'
+ Xybots
+ Dragon Spirit
+ Toobin
+ APB

NOUVEAU

WORLD CUP 90 269 F
+ KICK OFF
+ TRACK SUIT MANAGER
+ GARY LINEKER HOT SHOT

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

ADIDAS CHAMPION CHIP SOC.	249F
APPRENTICE	199F
BETRAYAL	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
GOLD OF THE AZTECS	199F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
MONTY PYTHON	199F
NIGHT BREED-CABAL ACTION	NC
PLOTTING	249F
RA	199F
ROBOCOP 2	NC
SECRET AGENT	199F
SHADOW OF THE BEAST	249F
SUPREMACY	199F
TURRICAN	249F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BACK TO THE FUTURE 2	249F
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	249F
BEVERLY HILLS	199F
BLADE WARRIOR	249F
BSS JANE SEYMOUR(FED)	249F
CENTURION	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
COSMOS	249F
DRAGON FLIGHT	249F
HEROES QUEST	349F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LOOM	N.C.
LOST PATROL	249F
MAGIC FLY	249F
MATRIX MARAUDERS	199F
ORIENTAL GAMES	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
SAMOURAI	NC
TIME MACHINE	249F
UMS 2	299F



HIT PARADE

BLACK TIGER	199F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
F29 RETALIATOR	249F
IMPERIUM	249F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	199F
KICK OFF 2	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
MIDWINTER	279F
SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	199F
SIM CITY	299F
SNOWSTRIKE	199F
TENNIS CUP	249F
TIE BREAK	249F
VENUS	199F
ANARCHY	199F
BATTLE OF BRITAIN	249F
BLOCK OUT	249F
BOMBER MISSION DISK	149F
CHAOS STRIKES BACK	225F
CHASE HQ	199F
COMBO RACER	249F
CRACK DOWN	199F
DRAGON'S BREATH	299F
DRIVIN FORCE	269F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
DYNASTY WARS	199F
E-MOTION	199F
EAST V WEST	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
FLIMBO'S QUEST	249F
FLOOD	249F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
INFESTATION	249F
KLAX	199F
LAST NINJA 2	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MAUPITI ISLAND	289F
NEVERMIND	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
P47	249F
PLAYER MANAGER	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
PROJECTYLE	249F
RAINBOW ISLAND	199F
ROTOX	199F
SEUCK	299F
SKIDZ	199F
STRYX	199F
THUNDERSTRIKE	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WARHEAD	249F

1 an de garantie sur tous les logiciels

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* *Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)***

COLISSIMO LA POSTE

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

J19

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
Code postal .... *Tél* ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — *Signature :*

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE

AMSTRAD 464-6128



MICROMANIA

GAGNEZ 1 GAMEBOY, 1 LYNX et des dizaines de logiciels sur 3615 MICROMANIA

micro CLUB

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

ADIDAS CHAMPION CHIP SOCCER	129/179F
APPRENTICE	99/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
MONTY PYTHON	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SNOW STRIKE	109/149F
SWITCHBLADE	99/149F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

BACK TO THE FUTURE 2	**109/149F**
BOMBER	149/199F
BOMBUZAL	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
FLIMBO'S QUEST	**99/149F**
FOOTBALL MAN. WORLD.	**99/149F**
GRAND PRIX	99/169F
KICK OFF 2	**99/149F**
LA SECTE NOIRE	**ND/179F**
ORIENTAL GAMES	**99/149F**
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
POP UP	ND/159F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SHERMAN M4	**ND/229F**
SPHERICAL	99/149F

1 an de garantie sur tous les logiciels

HIT PARADE

BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
BOMBER	149/199F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
DYNASTY WARS	109/149F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	ND/199F
TENNIS CUP	169/199F
TURRICAN	99/149F

A.M.C.	99/149F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
CYBERBALL	99/149F
DAN DARE 3	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
HAMMERFIST	99/149F
HARRICANA	149/199F
HEAVY METAL	99/149F
HOT ROD	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
KARATEKA	149/199F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
NINJA SPIRITS	99/149F
NINJA WARRIORS	99/149F
P47	129/179F
PINBALL MAGIC	149/199F
PIPEMANIA	139/179F
SHINOBI	ND/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	169/229F
THE CYCLES	99/169F
TURBO OUT RUN	99/149F
TUSKER	99/149F
VENDETTA	99/149F
WILD STREETS	139/179F
WORLD CUP SOCCER 90	99/149F
X-OUT	99/149F

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

NOUVEAU

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°11 Bubble Bobble + Flying Shark (Arcade)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°13 Renegade Target Renegade (Combat de rue)
N°4 Enduro Racer + Super Hang On (Course moto)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°5 International Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°7 California Games + Winter Games (Sim. de sport)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°9 Platoon + Predator (Action)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

COLISSIMO

J19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
Code postal .... Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature :

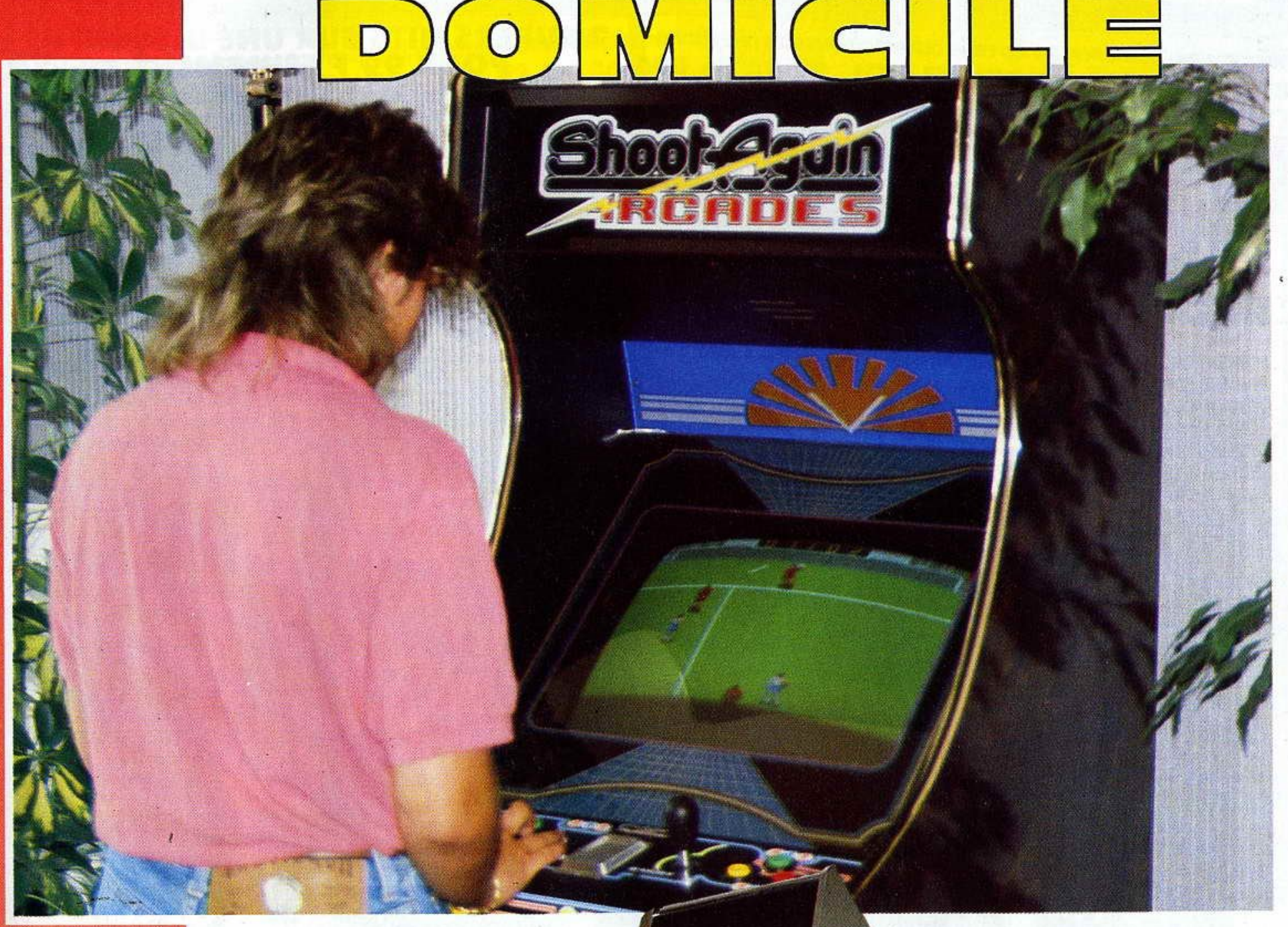
☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE

news

L'ARCADE A DOMICILE



Ça vous dirait d'avoir chez vous, juste à côté de votre console ou de votre micro, une vraie machine d'Arcade? Non, pas une de ces imitations en modèle réduit qui ne sert même pas à frimer devant les copains mais une vraie comme au café ou à la salle de jeux du coin dans laquelle vous pourrez mettre toutes les dernières cartes de jeux vidéo à peine sorties au pays du soleil levant! C'est Shoot Again qui dans son infinie bonté propose à tous les passionnés des salles obscures de faire un peu de lumière sur leur activité. Il faut dire que ce n'est pas la première fois que Shoot Again innove et anticipe la demande des joueurs: c'est eux qui avaient les premiers présenté en france la PC Engine de NEC, puis la Megadrive de Sega et enfin la Neo-Geo de SNK.

Mais le summum, plutôt que de se contenter des conversions plus ou moins bonnes sur micro et consoles, reste l'original. LA carte logique vidéo originale. Surtout que toutes les bonnes cartes ne sont pas systématiquement converties. Et c'est en faisant cette constatation que Shoot Again a décider de créer un label Arcades. Ils mettent ainsi à la disposition des joueurs deux meubles différents, le LINE 100 «Cabaret» et le LINE 500 «Prestige». Le premier, de 139 cm de hauteur pour 57 cm de largeur et 60,5 cm de profondeur, est d'un encombrement réduit qui le destine à presque tous les habitats. Il est équipé d'origine de deux joysticks de type Arcade à micro-switchs très résistants et de trois boutons de tir pour chacun d'eux, en plus des deux boutons Start. Le moniteur fourni fait 21 pouces, c'est-à-dire 51 cm de diagonale. Le meuble est déja câblé au standard JAMMA (commun à toutes les cartes logiques sorties depuis 10

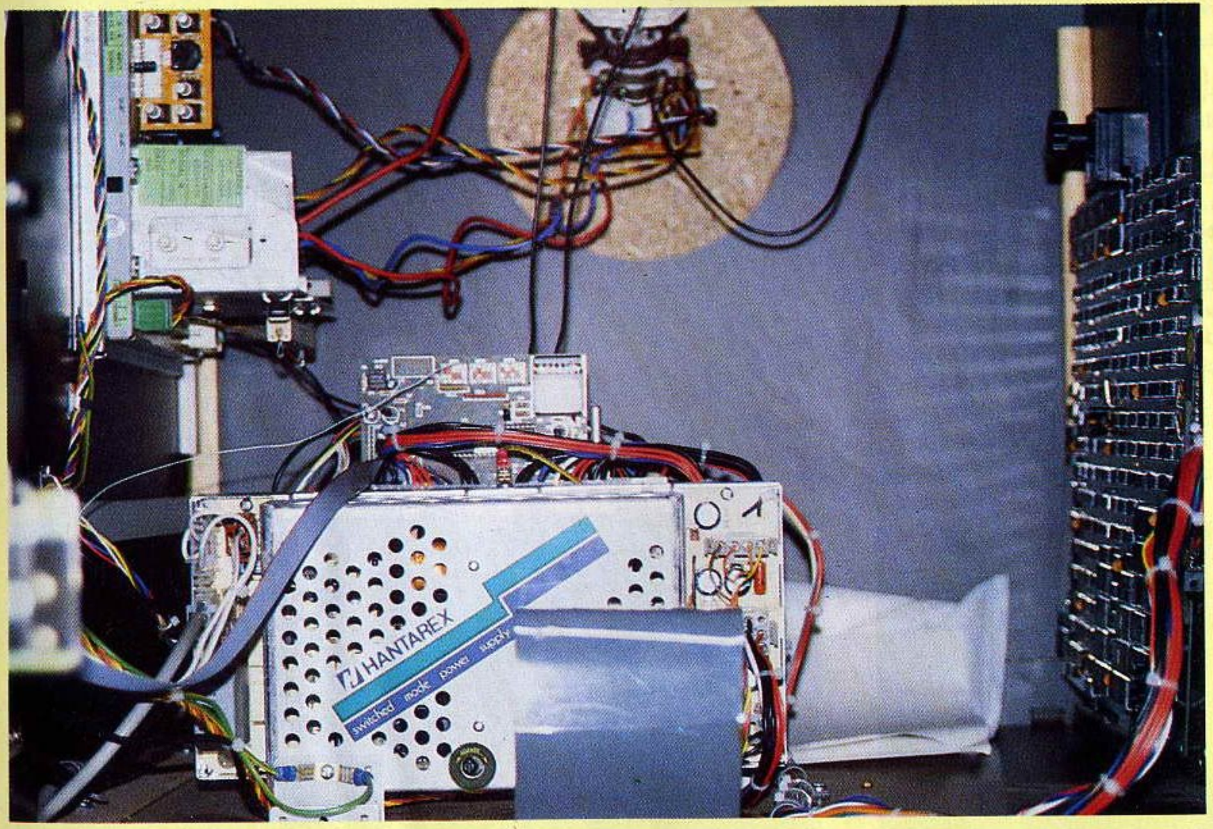
Line 100 "Cabaret".

ans) et il s'alimente en 220 Volts sur n'importe quelle prise de courant. Pour installer ou changer la carte, le meuble a un système coulissant qui rend la chose aussi facile que de changer une cartouche sur console. Au cas où il vous viendrait à l'idée de rentabiliser votre installation, le meuble est pourvu d'un monnayeur mécanique, comme les vrais, réglable pour des pièces de 5 ou 10 francs. Ce meuble étant le bas de gamme, il ne permet pas la rotation du moniteur ni son réglage autre que pour la lumière, le contraste et la synchro. Sans la rotation du moniteur, vous n'aurez pas accès aux jeux verticaux. En effet, dans les jeux d'Arcade, le scrolling est toujours horizontal, ce qui est plus facile à programmer. Pour faire un jeu à scrolling vertical, on tourne donc simplement le moniteur dans l'autre sens. On obtient ainsi une plus grande aire de jeu et plus de place pour voir ce qui vous arrive dessus. Le Line 100 «Cabaret» sera vendu à 10.900 francs. Vous pouvez commencer à mettre de côté. On passe maintenant au stade supérieur avec le second meuble, le Line 500 «Prestige». C'est de loin le plus moderne des deux, mais aussi le plus coûteux. Il fait 179 cm de hauteur pour 60 cm de largeur et 73 de profondeur. A peine plus encombrant que l'autre. Lui aussi est équipé d'un moniteur de 21 pouces, mais rotatif cette fois-ci. Il peut donc accueillir toutes les cartes logiques existantes, qu'elles soient horizontales ou verticales, du moment qu'elles sont au standard JAMMA. On peut régler, en plus de la synchro, de la luminosité et du contraste, l'intensité du signal RVB, c'est-à-dire le pourcentage de Rouge, de Vert et de Bleu qui compose l'image. La netteté aussi est réglable. Plus de problèmes de flou. Comme le Line 100, il a deux joysticks à micro-switchs et trois boutons par joystick, sans oublier les deux boutons Start. Il fonctionne sur du 220 Volts et dispose d'un monnayeur électronique réglable sur pratiquement toutes les pièces en circulation. Je vous gardais le prix pour la fin: 13.900 francs de trou dans votre budget. Heureusement que les cartes logiques sont un peu moins onéreuses! Ainsi vous pourrez les louer entre 500 et 750 francs la quinzaine, le prix dépendant de la carte et de sa date de sortie. Une carte de 1985, déjà rentabilisée, n'a pas la même valeur marchande qu'une carte qui vient de sortir. Ceci est valable aussi dans le cas où vous voudriez acheter les cartes neuves ou d'occasion. La location sera déductible de l'achat éventuel du jeu, voire peut-être même d'UN jeu! Ces prix vont de 1850 francs à 5500 francs pour une carte ayant seulement un an ou deux. Mais certaines dépassent allégrement les 10.000 francs, et même pire si ce sont des meubles spécifiques (qui ne marchent qu'avec un jeu haut de gamme), leur prix peut alors atteindre plus de 100.000 francs. C'est beaucoup trop pour un particulier et c'est pourquoi Shoot Again ne vend que les cartes "classiques". Vous voulez en savoir plus, connaître les cartes disponibles et leurs prix respectifs? Contactez Shoot Again Arcades au (1) 40 34 36 26. L'adresse c'est toujours le 145 rue de Flandres dans le 19ème à Paris. Ah, l'ivresse des salles de jeux... chez moi!

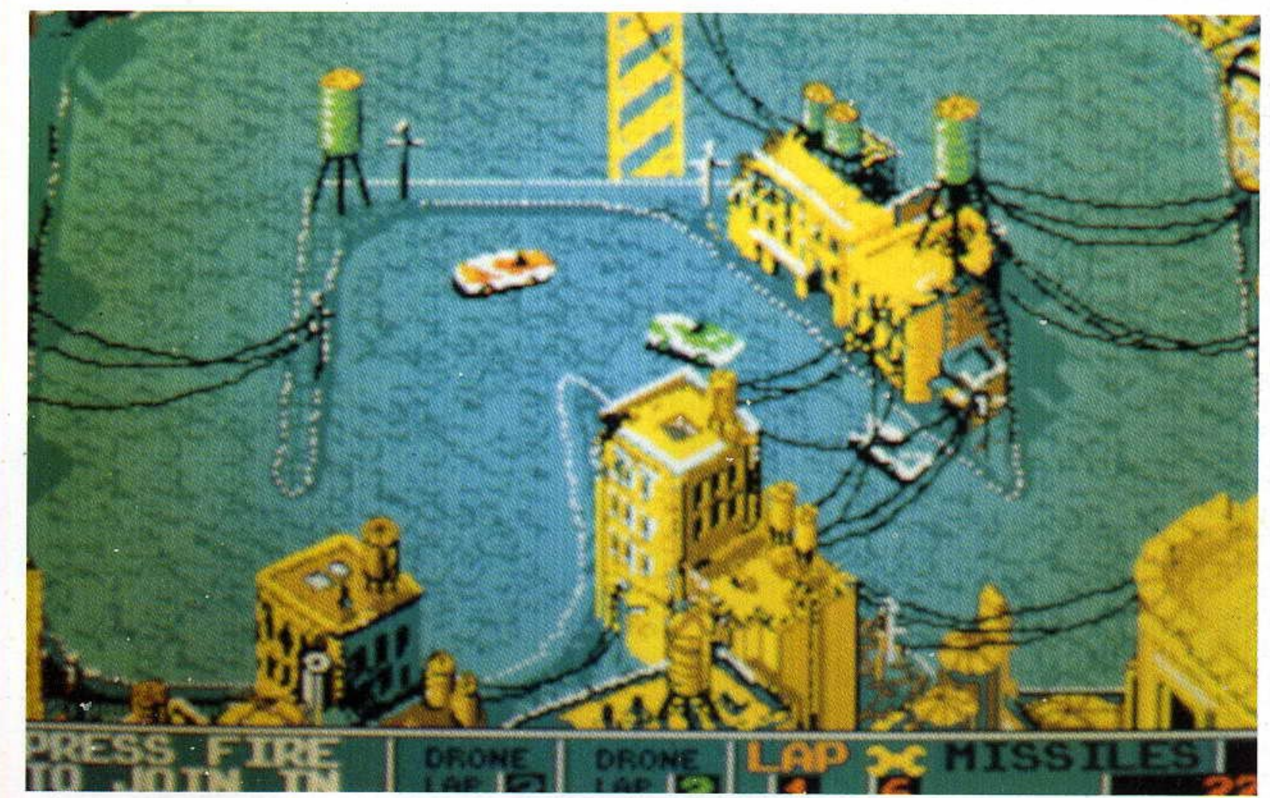
Yvan Elbaz



Line 500 "Prestige".



L'intérieur d'un meuble d'Arcade
A droite, contre la paroi, une carte logique et son câblage
Au premier plan en bas, l'entonnoir pour les pièces
En haut, l'arrière du moniteur et à sa gauche ses réglages
Au centre, avec écrit Hantarex, l'alimentation de l'ensemble



Badlands.

DOMARK

Domark est très occupé en ce moment, car beaucoup de jeux sont en cours de finition. D'abord, il y a ***The Spy who loved me,*** autrement dit "L'espion qui m'aimait", une adaptation d'un James Bond sorti en 1977 et que d'aucuns (c'est-à-dire moi) considèrent comme le meilleur de la série. Prévu pour septembre sur toutes les machines, le jeu comporte six scènes différentes. Les trois premières sont des poursuites en voiture, avec comme dans le film des hélicos qui balancent des missiles sur votre Lotus Esprit toute neuve. Dans la quatrième, vous devez trouver un code secret, un peu comme dans un Mastermind. Les deux dernières sont des jeux de tirs, dans lesquelles des personnages apparaissent en vous tirant dessus. C'est dans celles-ci que vous devrez affronter Jaws, le géant aux dents métalliques joué dans le film par Richard Kiel.

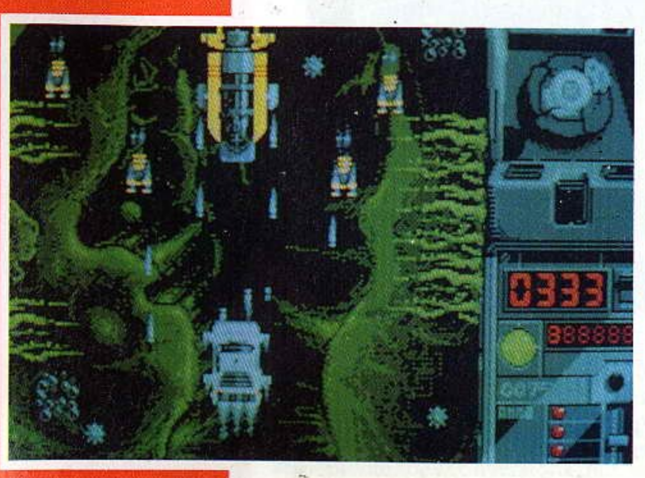
Badlands est une course de voitures vue du dessus, genre Super Sprint. 8 pistes différentes sont disponibles pour un ou deux joueurs. Un pécule vous permet d'acheter certaines options, comme un booster, des pneus, etc. Il sortira en novembre sur toutes les machines.

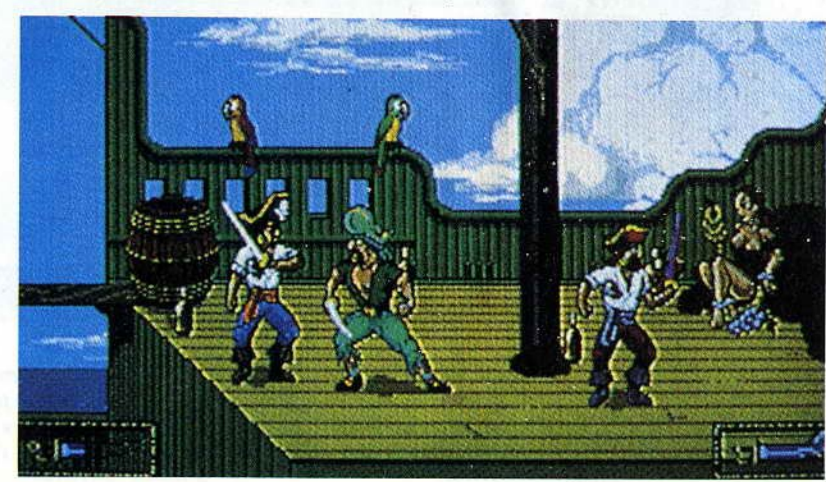
S.T.U.N. Runner, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade, devrait voir le jour en novembre également. Il est adapté en ce moment même par l'auteur de F16 Combat Pilot et Hard Drivin', ce qui semble être un gage de qualité. Il sera très probablement simplifié par rapport à la version originale, mais il est encore trop tôt pour se prononcer.

MiG-29 Fulcrum est un simulateur de vol pour le moins original, puisque pour la première fois, vous prendrez les commandes d'un avion soviétique. Il est développé par une équipe de programmeurs qui travaillent pour la British Aerospace. Hélas, il ne verra le jour qu'au mois de décembre, et sur 16 bits uniquement.

Dans un futur encore plus lointain, on verra apparaître les adaptations de deux jeux d'arcade d'Atari Games, à savoir ***Skull & Crossbones,*** dans lequel deux pirates doivent s'emparer du trésor d'un bateau qu'ils viennent d'arraisonner (le sang gicle, ils doivent boire des coups de rhum pour regagner de l'énergie, etc); et ***Hydra,*** un jeu extraordinaire dans lequel vous êtes aux commandes d'une vedette ultra-rapide et ultra-équipée, qui peut même voler de courts instants, et qui doit accomplir des tas de missions. Mais ce n'est pas pour tout de suite...

De gauche à droite : The Spy who Loved Me et Skull and Crossbones.





A.M.O.S. ENVAHIT VOTRE AMIGA!

Je précise que bien que le programme soit d'origine française (il a été écrit par François Lionnet), la version que nous avons testée était en anglais. Ceci précisé, nous pouvons passer au programme. Comme vous le savez sans doute, AMOS est l'adaptation du STOS sur Amiga, revu et amélioré en tenant compte des vastes possibilités de la machine. Ce superbe utilitaire de programmation vous permet à l'aide d'environ 500 commandes des plus complètes de réaliser simplement, avec un minimum de connaissances en programmation, votre propre jeu, vos seules contraintes étant la place mémoire dont vous disposez et votre imagination. Tous les styles de jeux sont envisageables, du jeu d'aventure au jeu de tir en passant par le jeu de rôle, d'arcade ou bien un mélange de tous ces genres. Ce langage de programmation spécifiquement conçu pour la création de jeux de qualité utilise une espèce de Basic évolué et simple d'accès. Chaque commande s'appelle par son nom; Move suffit par exemple pour déplacer un objet à l'écran. Evidemment, les graphismes et sons doivent êtres crées séparément à l'aide des utilitaires fournis ou bien importés de logiciels dédiés comme Deluxe Paint III ou Soundmaster. AMAL, inclut dans AMOS est un second language qui simplifie les manipulations graphiques. Avec quelques commandes seulement, vous jonglerez avec les scrollings différentiels et les sprites. Avec les autres utilitaires vous pourrez définir sprites et décor et les assembler par blocs. Sont fournis aussi, les jeux AMOSteroïds, Magic Forest, Castle AMOS et Number Leap. Ils permettent de se rendre compte de visu des immenses possibilités offertes. Ainsi si vos créations sont assez bonnes, allez les proposer à Mandarin Software, l'éditeur d'AMOS. Il est fort possible qu'il les publie pour vous! C'est édité par Mandarin Software et ça coûte 490 francs.

GAUCHES D'AUTEUR

Amstrad s'apprête à lancer un magnétoscope à double cassette pour un peu moins de 5000 francs. On se souvient que l'introduction par la même firme d'un magnétophone à double cassette avait donné lieu, il y a quatre ans, à une attaque en justice, gagnée d'ailleurs par Amstrad. Il est fort probable que ce scope provoque les mêmes remous, puisqu'il favorise - qu'on le veuille ou non - la copie. Mais son but principal, selon Amstrad, est de permettre de regarder une cassette pendant qu'on enregistre une émission, ou d'enregistrer deux émissions en même temps. Pour les vidéo-goinfres uniquement.



news

UNE RECTIFICATION, UN DROIT DE REPONSE ET UN IMBROGLIO: L'AFFAIRE RANX

Figurez-vous que l'interview des auteurs de Ranx qui est passée dans notre numéro 7 n'est pas l'interview des auteurs de Ranx. Voici un bref résumé de la situation. Peu avant la sortie du numéro, nous avons adressé à Ubisoft une liste de questions destinée aux auteurs de Ranx. Les réponses nous sont parvenues par courrier, accompagnées de la photo des "auteurs". Nous avons donc publié cette interview sans penser à mal, puisque l'éditeur même du jeu nous désignait deux personnes comme étant les auteurs et que ces deux personnes confirmaient le fait. Quelques jours après la sortie du magazine, deux autres personnes nous ont appelé, Thierry Platon et Imagex, afin de nous informer qu'ils étaient les véritables auteurs.

En fait, voici ce qui s'est passé. Thierry Platon, Imagex, François Lionnet et une quatrième personne (dont je n'ai pas le nom) ont écrit le scénario de Ranx et l'ont proposé à Ubisoft, qui a contacté Albin Michel pour en obtenir les droits. Ils ont ensuite commencé la programmation, et l'ont même presque terminée (sur ST). Mais le départ de François Lionnet (le programmeur) pour l'armée a interrompu ce développement alors qu'il ne restait plus que quelques problèmes de mémoire à résoudre, ainsi que l'inclusion des effets sonores. Ubisoft a donc confié ces détails à Legend Software. Lorsque nous avons demandé l'interview, de façon incompréhensible, Ubisoft a préféré que ce soient les gens de Legend qui nous répondent. Bref, on peut légitimement considérer que les auteurs originaux ont été un peu lésés de la gloire auquelle ils avaient droit. C'est avec plaisir que nous publions le droit de réponse qu'ils nous ont adressé.

"Né sous le trait noir de Tamburini dans Frigidaire, un magazine underground italien, repris par celui que Frank Zappa appellera "Le Michelange de la bande dessinée", Tanino Liberatore, Ranxerox entra dans la légende au début des années 80. Notre univers était alors largement inspiré par le punk et son No Future, J.G. Ballard et Philip K. Dick, la mode de la rue et la dope, Mad Max et... Ranxerox.

Après ce succès international, le père de Lubna fait sauter le caisson du méchant robot avec un fusil à éléphant dans un début de troisième album, paru dans l'Echo des Savanes... Et Ranx meurt en même temps que son papa! Imagex et moi-même rêvons alors de redonner un dernier souffle de vie à notre héros destroy dans un jeu vidéo très méchant. Nous contactons Albin Michel, éditeur de Liberatore, puis un éditeur de jeux, Ubisoft, avec qui nous signons un contrat conjointement à François Lionnet, brillant programmeur, et un autre graphiste.

Plus d'un an après, François est appelé sous les drapeaux et une société de services, Legend Software, est discrètement mandatée par notre éditeur pour "terminer la version ST" et prendre en charge les conversions vers les formats Amiga et PC.

"Terminer la version ST", loin de se limiter à résoudre quelques problèmes techniques, signifia en l'occurrence une singulière modification du scénario et la censure de certaines scènes, jugées obscènes ou amorales. Dans le numéro 7 de Joystick, à la page 180, Nicolas Gobin et Franck Quero de Legend Software peaufinent leur trahison en s'affichant comme les véritables auteurs du logiciel et en répondant à une interview ridicule. Ils y parlent de Cyberpunk (mouvement de SF né dix ans après Ranx!), ils y avouent n'avoir jamais travaillé avec Liberatore; ils y prétendent avoir écrit notre scénario, et ils y déclarent, très fiers, n'avoir retenu qu'une seule de nos scènes porno animées!

Mais n'est-ce pas la fin idéale pour un héros maudit? Ranxerox trahi et ridiculisé. Spolié de sa violence, de ses provocations et de ses idéologies, le lion devient vermisseau, la légende devient mythe, Ranxerox devient "Ranx"...

Thierry Platon (scénariste) et Imagex (graphiste)".



Qu'en termes élégants ces choses-là sont dites... J'aurais été plus méchant envers Legend. C'est quand même bizarre qu'à la question: "Pourquoi avoir choisi Ranxerox?" ils aient répondu (alors qu'ils ne sont pour RIEN dans ce choix): "Ce fut pour nous un acte de foi que d'ériger un monument à la gloire d'un des plus grands câblés"!



TORTUES

C'est Mirrorsoft qui a récupéré la licence en Europe de Teenage Mutant Turtles. Konami, qui d'habitude vendait ses droits à Ocean, semble vouloir mettre ses œufs dans deux paniers différents, et on ne saurait l'en blâmer. Le jeu sortira d'ici peu.

MIAOU

Depuis la mi-août, la Sega Master System (la 8 bits) n'est plus vendue avec la carte Hang On mais avec la cartouche Alex Kidd. Pourquoi? Parce qu'à une moindre échelle, la cartouche a eu le même impact que Super Mario Bros pour la Nintendo. Vous avez dû vous en rendre compte vu les nombreuses suites parues. Râlez pas, vous y gagnez au change: une carte contre une cartouche.



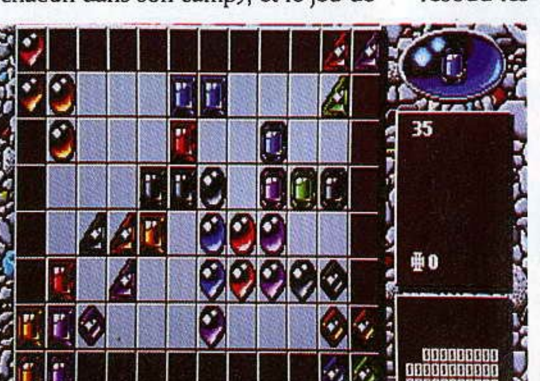






Accolade prépare plusieurs produits pour cette rentrée. On notera d'abord ***Altered Destiny***, un jeu d'aventure - "à la Sierra", pourrait-on dire - dans lequel vous incarnez P.J. Barrett, un type un peu insignifiant, qui s'écroule un soir devant sa télé avec la ferme intention de s'endormir devant comme tous les soirs, lorsqu'il est aspiré à l'intérieur. Il est transporté dans un monde étrange et rencontre un certain Jon Quah qui lui demande de retrouver son frère jumeau prisonnier des pouvoirs d'une pierre magique qui est en train de détruire leur monde. S'il ne parvient pas à le retrouver, il ne pourra pas rejoindre son monde à lui. Ce jeu devrait sortir en novembre sur PC, et on ne sait pas encore si il sera adapté sur d'autres machines...

Star Control est à la fois un jeu d'action et de stratégie qui se déroule dans un futur assez lointain. Les Ur-Quan ont envahi votre amas (un amas est à une galaxie ce qu'une galaxie est à une étoile). Vous devez vous allier avec les autres races qui composent l'Alliance des Etoiles Libres pour repousser l'envahisseur. Deux modes de jeu sont possibles: le jeu d'action pur et dur, dans lequel vous choisissez votre camp et vous tirez sur les vaisseaux ennemis jusqu'au dernier (on peut jouer à deux, chacun dans son camp), et le jeu de stratégie, dans lequel, outre la destruction des vaisseraux proprement dite, vous devez coloniser de nouveaux mondes et fortifier vos défenses. Il y a même une possibilité de laisser l'ordinateur se charger de la partie du jeu que vous n'aimez pas (il peut se charger soit de la stratégie, soit de la baston à votre place). En 3D, ce jeu sortira sur toutes les machines le mois prochain.



Isbido est un jeu de réflexion qui peut se jouer seul ou à plusieurs. Sur un plateau de 96 cases, vous devez placer 72 pierres de couleur, sachant qu'elles doivent avoir soit la même couleur, soit la même forme que la pièce à côté de laquelle elles sont placées. Bien sûr, s'il est facile de poser une pierre à côté d'une autre, il est plus difficile d'en placer une qui ait deux côtés communs avec deux autres pierres. Trois, c'est très très dur, et quatre, c'est tellement rare que lorsque vous y arrivez, vous avez le droit de consulter l'Oracle I-Ching qui résoud les Grandes Questions de la Vie, de l'Univers et du Reste. Le jeu sortira ce mois-ci sur PC et Amiga, et notons qu'il sera disponible à la fin de l'année sur Nec Turbo Grafx et sur Megadrive.

Search for the King est un jeu d'aventure, là encore dans le style Sierra. Vous jouez le rôle de Les Manley, un employé minable d'une télé minable, qui passe son temps à rembobiner les cassettes vidéo à la main pour économiser l'électricité. Mais cette chaîne de télé organise un concours doté d'un prix d'un million de dollars: retrouver le King, le chanteur de rock le plus secret qui soit. Naturellement, attiré par le pactole, vous partez à sa recherche. Le jeu est bourré de gags, mais comme il est entièrement en américain (à ce niveau-là, on ne peut même plus appeler ça de l'anglais), et truffé de références à la vie aux Etats-Unis, il sera réservé aux plus balèzes... et aux possesseurs de PC, puisqu'il ne sort que sur cette machine.

LOGIQUE

Lorsque notre Jean-Marc Destroy national lui a demandé pourquoi il n'y avait pas de 16 bits dans la gamme grand public d'Amstrad, Alan Sugar a répondu: "Si on s'était plié à la mode des 16 bits, on serait mort depuis longtemps. L'utilisateur final se fout de savoir si sa machine est une 8 ou 16 bits. Ils se foutent aussi de savoir si elle marche au gaz, à l'électricité ou à la vapeur! Il n'y a que les journalistes qui s'intéressent à ce genre de détails". Re-question de Jean-Marc: "Mais n'est-il pas logique de faire une machine 16 bits?". Réponse de Sugar: "Ce n'est pas la logique qui prévaut dans le domaine de la micro-informatique, sinon, on serait mort depuis longtemps". Ah, c'est bien ce que je pensais. Pour une fois que je suis d'accord avec lui.



DENONCIATION DE MALFAITEURS

Voici une pub anglaise. Traduction des bulles:
"Pirater un programme est illégal!
- Allo? J'ai quelques détails intéressants pour vous...
- Devine quoi? Ils ont dit que si ils l'arrêtaient, ils nous donneraient une récompense de 10.000 francs!"

Vous pouvez constater qu'outre-Manche, on ne s'embarrasse pas de préjugés moraux. C'est dommage qu'il n'y ait pas une autre ligne de téléphone pour dénoncer les salauds qui caftent...



● £1000 reward – but minors won't need to go to court.

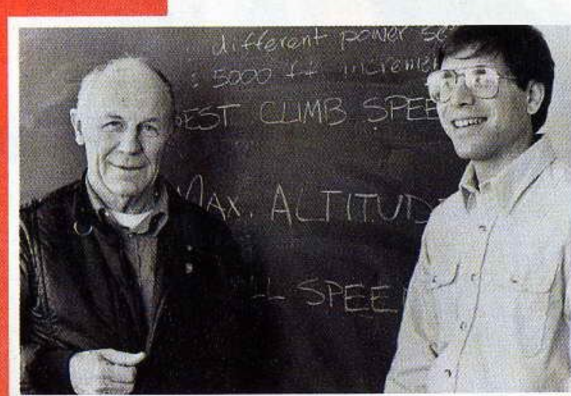


news

ELECTRONIC



Ci-contre : The Immortal. Ci-dessous : le général Chuck Yeager prend des cours d'assembleur avec Neal Leaner, l'auteur du programme. Photo de droite : Chuck Yeager Advanced Flight Trainer 2.0.





C'est un peu bizarre: en France, tous les magazines sortent un numéro spécial pour l'été, en vente deux mois. Ça permet de partir en vacances. En Angleterre, il n'y a pas cette interruption. C'est normal: il ne fait pas assez beau pour avoir envie de partir en vacances. Je suppose qu'en Espagne, les canards font un numéro d'été qui est en vente de mars à septembre, le pied. Bref, tout ça pour dire que le mois de septembre sera très chargé en nouveautés, car nos voisins d'outre-Manche n'ont pas cette période d'estivation (le contraire d'hibernation). A commencer par Electronic Arts, qui prépare des tonnes de choses.

Tout d'abord, ***Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer*** sort sur ST et Amiga. La première version était sortie il y a pas mal de temps sur PC et 8 bits, mais c'est ici une version largement améliorée qui verra le jour. Elle est d'ailleurs vendue sous le numéro de version 2.0. Je rappelle que Chuck Yeager est l'homme qui a le premier franchi le mur du son, comme vous le savez peut-être si vous avez vu "L'étoffe des héros". C'est donc un simulateur de vol, mais pas exactement comme les autres. Ici, déjà, pas de combats. On est là pour apprendre à voler. Et on a même le choix de l'avion: Spad, P51, F18, X29, F117 Stealth Fighter et même une navette spatiale. Chacun est reproduit avec un réalisme extrême,

ARTS

afin que les sensations qu'on éprouve derrière son écran soient les plus proches de la réalité. Avec le jeu est livrée une cassette audio dans laquelle Yeager lui-même explique, par rapport à l'écran, ce qu'il faut faire et ne pas faire. Il est possible de visualiser son avion sous toutes les coutures, et de voir le sol comme s'il y avait une caméra sous l'avion.

Mais le plus intéressant, ce sont les vols en formation. Vous choisissez entre les Blue Angels ou les Thunderbirds; on vous place aux commandes de votre appareil, et vous devez les suivre alors qu'ils exécutent des figures de style. Naturellement, et comme dans la réalité, la moindre erreur est fatale.

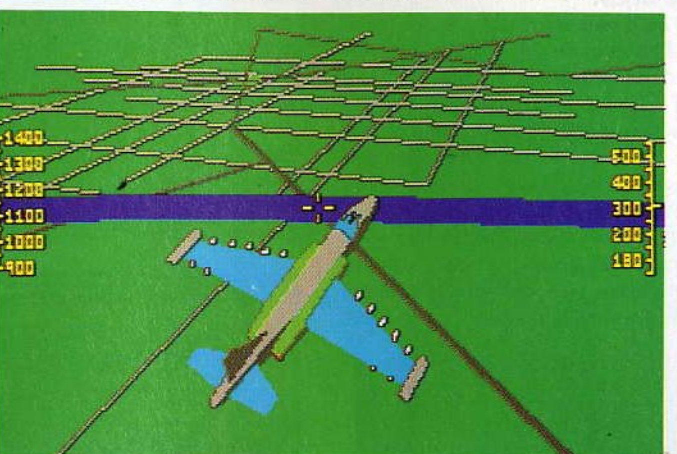
On peut jouer au clavier, à la souris ou bien au joystick. Le manuel est traduit en français. Chuck Yeager a vérifié l'implantation des caractéristiques de chaque avion, et pour chacun a exigé que soit implantée sa "méthode idéale" de décollage et d'atterrisage. Il est à noter que la British Aerospace utilise la version 1 de ce programme pour montrer aux visiteurs ce qu'est un vol...

Bard's Tale III sort sur PC et Amiga. Comme c'est la suite du précédent, l'histoire reprend là où elle s'était arrêtée dans le II: après la défaite de Mangar, son maître, Tarjan, a détruit la ville de Skara Brae. Bien sûr, il va falloir engager quelques aventuriers pour aller lui faire la peau avant qu'il ne détruise toute la contrée. Chuck Yeager lui-même a donné des conseils pour détruire Tarjan (et il s'est fait jeter, parce que c'est pas parce qu'il sait voler qu'il faut qu'il fourre son nez dans tous les bureaux des programmeurs d'Electronic Arts). Notons qu'on pourra transférer dans Bard's Tale III les personnages des épisodes I et II, ainsi que ceux d'Ultima III et IV, et ceux de Wizardry. Il y a 84 niveaux, 7 dimensions différentes, plus de 100 sorts et plus de 500 monstres, dont certains peuvent se joindre à votre groupe (non, Chuck, casse-toi). Ce logiciel sort ce mois-ci sur PC, et vers la fin de l'année sur Amiga.

Fountain of Dreams est un jeu de rôle qui se situe en Floride, après une guerre nucléaire. Sous l'impact des explosions, la Floride s'est détachée des Etats-Unis et les espèces vivantes commencent à muter, à cause des retombées radio-actives. C'est à vous qu'il échoît de retrouver la Fontaine des Rêves, dont l'eau est suffisamment magique pour empêcher les mutations trop graves d'avoir lieu. Parce que certaines de ces mutations vous donnent en fait des pouvoirs supplémentaires, et il faudra trouver à quoi ces pouvoirs peuvent bien vous servir. Sortie ce mois-ci sur PC.

Trois nouveautés dans la série Deluxe Paint. D'abord, ***Deluxe Animation***, sur Amiga, mais comme il y a un article dessus quelque part ailleurs dans ces pages, je m'abstiendrai d'en parler ici. Ensuite, il y a ***Deluxe Paint III*** en français, toujours sur Amiga. Celui-ci comprend le module d'animation, et il est en français: que peut-on demander de plus? Qu'il soit bon marché? A vous de juger: 799 francs. Enfin, et non des moindres, ***Deluxe Paint*** (tout court)





De haut en bas : Bard's Tale III Stormovik Lord of the Rings Foutain of Dreams.





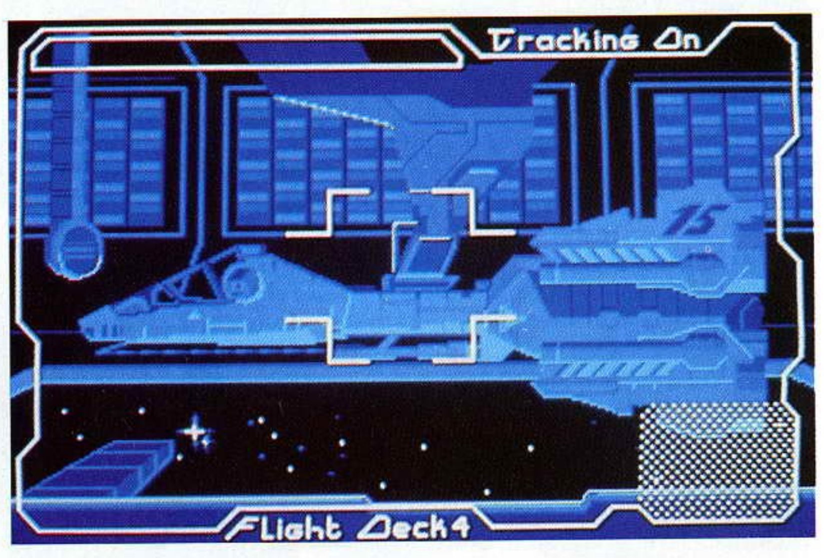
ELECTRONIC ARTS

sort... sur ST! Il ne comporte pas le numéro III, car ce n'est pas une transcription exacte du logiciel sur Amiga; disons qu'il s'inspire de la philosophie générale de son grand frère, en proposant des fonctions jusqu'alors inconnues sur ST, dont justement l'animation, et beaucoup de fonctions particulières sur les couleurs. Il sera en vente ce mois-ci pour 500 francs (et il augmentera après Noël).

The Immortal est un jeu écrit par l'auteur de la conversion sur micro de Marble Madness et Zany Golf. Il est représenté en 3D isométrique et se passe dans un château. Un sorcier doit rechercher son maître à travers 8 niveaux composés chacun de 10 à 12 sections différentes. Mais des dalles disparaissent sous ses pas, des goblins et des trolls le poursuivent, du slime et des vers géants veulent l'engloutir, et en plus, autant vous prévenir tout de suite, les gens que l'on rencontre ne sont pas toujours ce qu'ils prétendent être... Graphiquement très impressionnant, il sortira le mois prochain sur ST et Amiga.

Battle Chess II est - naturellement - la suite de Battle Chess. La grande différence, c'est que cet épisode se passe dans la Chine ancienne, avec les règles des échecs chinois. Il y a par exemple une rivière qui divise le plateau en deux parties, et celui-ci n'est pas constitué de cases mais de lignes. Les pièces elles-mêmes changent un peu: il y a par exemple des canonniers, des ministres et des conseillers, en plus des pièces habituelles. Un mode spécial permet d'apprendre les règles du jeu, et comme dans son prédécesseur, ce sont les prises qui sont les plus marrantes: les pièces se battent réellement, avec des animations à couper le souffle. La tour se transforme en dragon pour flamber ses adversaires, les canons se cachent derrière d'autres pièces pour tirer, etc. On peut visualiser le plateau en 2D et jouer alors classiquement aux échecs chinois normaux (si tant est qu'on puisse appeler "normal" quelque chose de chinois). Le jeu ne sort pour l'instant que sur PC, mais il devrait y avoir au moins une version pour Amiga en route.





Battle Chess II et, à droite, Magic Fly.

Magic Fly, dont on vous a parlé le mois dernier, sort ce mois-ci sur Amiga et ST. Vous êtes un flic coincé sur un astéroïde et vous devez détruire les quatre centres de contrôle gardés par des créatures en 3D mais pas amicales pour autant. A mesure que vous progressez, une carte en 3D de votre parcours est tracée et vous pouvez la consulter à tout moment. Ce jeu en 3D fil-de-fer a demandé 4 années-homme de développement...

Power Monger est la suite de Populous, et si les mecs d'Electronic Arts lisent ça, je me fais écharper, parce que même si ça vient après et que ça reprend vaguement le principe de manipulation de Populous, c'est cent fois mieux. Vous êtes le chef d'une tribu et vous devez coloniser une terre. Vous avez sous vos ordres des bûcherons, des pêcheurs, des inventeurs, des fondeurs de métaux, qui peuvent s'allier pour inventer de nouveaux outils. Quatre joueurs peuvent jouer simultanément, soit par RS 232 soit par modem. Le jeu sortira probablement en octobre.

C'est la guerre froide, et encore une fois, c'est l'URSS qui en est à l'origine: qui, de Domark ou d'Electronic Arts, réussira à sortir le premier simulateur de vol basé sur un avion russe? ***Stormovik*** vous fera prendre les commandes d'un SU 25, qui est un Jet Fighter et ne m'en demandez pas plus parce que j'ai déjà du mal avec les coucous américains, alors les russes, c'est même pas la peine. Sortie sur PC au mois d'octobre.

Dernier programme prévu d'Electronic Arts, ***Lord of the Rings.*** C'est le premier d'une série de trois jeux de rôle basés bien sûr sur l'œuvre de Tolkien, dans lequel vous devrez explorer la Terre du Milieu, en parcourant sept contrées différentes, dans chacune desquelles vous devrez résoudre une énigme pour passer à la suivante. En 256 couleurs et avec des sons digitalisés, ce jeu promet d'être intéressant. Il sort sur PC uniquement ce mois-ci.

Une dernière info à propos d'Electronic Arts: deux programmeurs viennent de se joindre au groupe Eldritch the Cat (Marc Dawson et Steve Wetherill, que nous avions interviewés dans notre numéro 6), responsable de Projectyle. Il s'agit de Stefan Walker, qui a écrit les versions Amiga et ST de Chuck Yeager Advanced Flight Trainer, et de Mark McCubbin qui est en train de terminer la version ST de Shadow of the Beast. Chuck Yeager lui-même voulait faire partie du groupe aussi, mais il a été refusé.



JAMES BOND 007
L'ESPION QUI M'AIMAIT
C'est Bond · Il est de retour · C'est 007
James Bond est de retour dans une course contre la montre classique pleine d'action pour sauver le monde de Karl Stromberg, le fou avide de pouvoir.
Utilisez vos compétences pour mettre fin à la menace de domination globale en cherchant à vous montrer plus malin que les mercenaires de Stromberg et à éviter une guerre nucléaire entre l'Est et l'Ouest.
Faites des poursuites stimulantes sur terre et sous la mer dans la Lotus spécialement modifiée par 'Q' – voiture au moteur gonflé et truffée d'armes.
Avec des fusillades un contre un style arcade, de l'action à plusieurs niveaux et des codes top secrets à déchiffrer, c'est le jeu à suspense Bond le plus rapide et le plus passionnant du jour.
Ne laissez pas passer L'espion qui m'aimait – un tour de force de la programmation!
007 SUBMARINE CAR
ALBERT R. BROCCOLI presents
ROGER MOORE
as IAN FLEMING'S
JAMES BOND 007
in
THE SPY WHO LOVED ME
ALBERT R. BROCCOLI
BARBARA BACH and CURT JURGENS
LEWIS GILBERT
CHRISTOPHER WOOD & RICHARD MAIBAUM
MARVIN HAMLISCH
PANAVISION
MGM/UA
DOMARK
Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Programmé par: The Kremlin
1990 Eon Productions Ltd/MAC B. Inc. The Spy Who Loved Me
© 1977 Danjaq S.A. All rights reserved.
© 1977 United Artists Company. All rights reserved.
Gun Logo Symbol © Danjaq S.A. and United Artists Company. All rights reserved.
'Lotus' & 'Esprit' are registered trademarks of Group Lotus plc
Artwork & Packaging © 1990 Domark Ltd
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Rd, London SW15 1PR
Tel: +44(0) 81 780 2224
Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	
100 % A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
LES AVENTURIERS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
WORLD CUP YEAR 90	145/195
A.M.C.	125/175
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
ARMALYTE	99/159
BACK TO THE FUTURE 2	119/169
BARD'S TALE	65/ 95
BATMAN (LE FILM)	99/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLACK TIGER	99/149
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
CHASE HQ	95/145
CRACK DOWN	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
DRAGONS OF FLAME	109/199
DYNASTY WARS	105/145
ESCAPE FROM THE PLANET	95/145
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
HOSTAGES (OPERATION GIGN)	165/225
INDY THE LAST CRUSADE (ARCADE)	95/145
INTERNATIONAL 3D TENNIS	99/149
IRON LORD	ND/195
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF	129/169
KLAX	99/149
LA SECTE NOIRE	ND/179
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
ORIENTAL GAMES	129/159
PLAYER MANAGER	129/169
PLOTTING	99/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
SNOW STRIKE	95/145
STORMLORD 2	95/145
STUNT CAR	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURBO OUT RUN	99/149
TURRICAN	95/145
TUSKER	95/145
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	
100 % DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
COIN OP HITS	125/159
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE (INGROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
THE STORY SO FAR vol 2	160/195
THE STORY SO FAR vol 4	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
WORLD CUP COMPILATION	145/195
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	109/169
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BARD'S TALE 2	ND/245
BARD'S TALE 3	ND/245
BARD'S TALE	65/095
BATMAN (LE FILM)	95/145
BLOOD MONEY	109/169
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CHAMPION OF KRYNN	ND/269
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/189
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGONS SPIRIT	125/165
DRAGON'S WAR	ND/225
DYNASTY WARS	109/149
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
FLIGHT STIMULATOR 2 (VF)	490/590
GALAXY FORCE	99/149
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVIN'	109/169
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
LORD OF CHAOS	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
MILESTONES	109/169
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
POWERBOAT USA	120/165
Q 8	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SATAN	145/169
SCRAMBLE SPIRIT	95/160
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIORS	109/169
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SKI OR DIE	ND/169
SNOW STRIKE	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
EUROPEAN CHALLENGE SCENERY)	ND/ 89
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
FUNBOX	245
HEROES	245
BACK TO THE FUTURE II	259
BAD BLOOD	345
BATMAN CAPED CRUSADER	195
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	249
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	345
BOMBER MISSION DISK 1	195
BUDOKAN	245
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CODENAME ICEMAN	445
COLONEL BEQUEST	445
COLORADO	249
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRAGON STRIKE	299
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER	395
DYNASTY WAR	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EPIC	249
F14 TOMCAT	295
F19 (MICROPROSE)	385
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	279
GREAT COURTS	269
HARPOON	295
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	269
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LODE RUNNER	195
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MIDWINTER	345
PC GLOBE	485
PLAYER MANAGER	269
POPULOUS	245
POWERBOAT USA	245
RAILROAD TYCOON	345
RINGS OF MEDUSA	295
RORKE'S DRIFT	249
SATAN	240
SHERMAN M4	245
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
STARBLADE	265
STARFLIGHT II	245
STRIDER	245
TEST DRIVE 2	245
THUNDERSTRIKE	249
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
VETTE	295
WOLFPACK	325
WORLD CUP SOCCER 90	245

MATERIEL

ATARI	
520 STE	3490
520 STE + ECRAN MONO SM124	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE + ECRAN MONO SM124	5490
PORTFOLIO	2290
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
AMIGA	
AMIGA 500	3490
ECRAN COULEUR 1084 P	2500
CABLE PERITEL	150
EXTENSION 512 KO + HORLOGE (A501)	990
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
IMPRIMANTES	
STAR LC10 II	1990
STAR LC10 COULEUR	2490
STAR LC24/10	3290
JOYSTICKS	
QUICKJOY II +	69
QUICKJOY II	89
QUICKJOY III	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VIERGES	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3"CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS	
100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
COIN OP HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR vol 4	160
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DELTA CHARGE	110
DOUBLE DRAGON	95
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	299
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONAL 3D TENNIS	110
KICK OFF	120
KICK OFF 2	140
LAST NINJA 2	140
LORD OF CHAOS	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
STORMLORD	95
STRIDER	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STREET	120



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FLIGHT COMMAND	325
HEROES	295
LES AVENTURIERS	245
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LES VAINQUEURS	295
WORLD CUP YEAR 90	260
A.M.C.	225
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	195
ARMALYTE	195
ATOMIX	195
B.A.T.	349
BACK TO THE FUTURE 2	245
BATTLE COMMAND	245
BATTLE OF BRITAIN	245
BATTLE MASTER	245
BETRAYAL	245
BLACK TIGER	199
BLADE WARRIOR	259
BLOCK OUT	245
BOMBER	289
BOMBER MISSION DISK 1	195
B.S.S. JANE SEYMOUR	245
CABAL	195
CARTHAGE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	195
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL BEQUEST	395
COMBO RACER	199
CONQUEST OF CAMELOT	345
CRACK DOWN	195
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON FLIGHT	299
DRAGON'S LAIR	445
DRAKKHEN	260
DYNASTY WARS	195
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGGHES SOCCER	245
EPIC	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
EXTASE	235
F19 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	285
FALCON MISSION	195
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
GHOST'N GOBLINS	195
GHOULS'N GHOSTS	195
GOLD OF THE AZTECS	245
GREAT COURTS	245
HEROES QUEST	345
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGER	249
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
ITALY 90	195
IVANHOE	195
KHALAAN	299
KICK OFF	245
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KLAX	195
LAST NINJA 2	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOOM	295
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR (STF)	199
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
OPERATION THUNDERBOLT	195
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
PLOTTING	245
POPULOUS	225
POPULUS DATA DISK	95
POWERBOAT USA	249
PROJECTYLE	195
RAINBOW ISLAND	195
RINGS OF MEDUSA	295
RORKE'S DRIFT	265
SECRET AGENT (SLY SPY)	195
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SHERMAN M4	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SORCERIAN	345
SPACE AGE	445
STARFLIGHT	245
STORMLORD 2	195
SUPER WONDERBOY	195
TENNIS CUP	245
TIE BREAK	245
TURRICAN	295
TUSKER	245
TV SPORT BASKETBALL	289
ULTIMA 5	275
VENDETTA	245
WORLD CUP SOCCER 90	199

AMIGA

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
FLIGHT COMMAND	325
HEROES	295
LES AVENTURIERS	295
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	295
688 ATTACK SUB	245
ARMALYTE	195
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	195
AMOS THE CREATEUR	495
BACK TO THE FUTURE 2	245
BATTLE MASTER	245
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE SQUADRON	285
BETRAYAL	245
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	249
B.S.S. JANE SEYMOUR	245
BUDOKAN	245
CARTHAGE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHASE HQ	245
COLORADO	245
COMBO RACER	245
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	395
CRACK DOWN	249
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAGON STRIKE	299
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER (VF)	295
DYNASTY WARS	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGGHES SOCCER	245
EPIC	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
EAST V WEST	245
F19 STEALTH FIGHTER	285
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
FALCON MISSION DISK 2	195
FEDERATION QUEST	249
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2(VF)	335
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
FULL METAL PLANET	249
GHOST'N GOBLINS	245
GHOULS'N GHOSTS	245
GOLD OF THE ASTECS	249
GREAT COURTS	245
HARDBALL II	195
HEROES QUEST	345
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGER	249
ITALY 90	245
IVANHOE	245
JUMPING JACK SON	245
KHALAAN	299
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KING QUEST IV	345
KNIGHTS OF CRYSTALLION	295
LAST NINJA 2	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LOST PATROL	245
MANCHESTER UNITED	245
MATRIX MARAUDER	249
MAUPITI ISLAND	269
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR STF	195
OPER. STEALTH SECRET DEFENSE	295
POLICE QUEST II	345
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
PLOTTING	249
PROJECTYLE	195
RAINBOW ISLAND	245
RAMROD	245
RED STORM RISING	225
RINGS OF MEDUSA	295
SATAN	245
SECRET AGENT (SLY SPY)	245
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
SHERMAN M4	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
STARFLIGHT	245
TEST DRIVE 2	285
TIE BREAK	249
TOWER OF BABEL	245
TURRICAN	245
TUSKER	245
TV SPORT BASKETBALL	249
ULTIMA 5	295
UNREAL	295
VENDETTA	245
VENUS	199
WINGS	295
WORLD CUP SOCCER 90	199

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ____
ADRESSE ____
VILLE ____ CODE POSTAL ____
Tél ____

carte bleue CB
Date d'expiration — / —
Signature:

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ____ +15F

Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :** ____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ c64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

news

MAGIC BYTES



Big Business

Tiens, on va vous causer un peu de Magic Bytes. Ils sortent tellement de programmes d'ici la fin de l'année qu'on peut largement leur consacrer une page.

D'abord, **USS John Young** *est un programme qui tombe mal. L'histoire se passe en 1995, alors que des tensions commencent à apparaître entre l'Irak, l'Iran et les Etats-Unis. Eh, les mecs, vous êtes au courant que l'Irak a déclaré la guerre au reste du monde, cinq ans avant la date prévue? Bref, vous êtes aux commandes de l'USS John Young, qui est un très beau sous-marin, rutilant, tout neuf, avec plein de matos et d'armes, et vous croisez dans le Golfe Persique. Et comme les Iraniens/kiens n'arrêtent pas d'embêter les bateaux que vous êtes censé protéger, il va falloir leur donner une leçon, voire deux leçons, voire des tas et des tas de leçons sous la forme de missiles, de torpilles et de bombes. Quel fun, non? Cet automne sur PC, ST, Amiga et C64...*

Domination *est une sorte de Sentinel: avec quatre robots programmables, vous devez pénétrer des terrains ennemis et éviter les pièges qui vous sont tendus. A la différence de Sentinel, toutefois, ce n'est pas en 3D vectorielle mais en 3D isométrique, et il est possible de jouer à deux. Ce programme est prévu pour Amiga, C64 et ST.*

Grâce à **American Journeys**, *vous allez apprendre comment devenir travailleur émigré aux Etats-Unis. Vous arrivez au port de New-York avec 6000 dollars en poche, et là, à vous de vous débrouiller. Vous devez obtenir l'indispensable carte verte vous permettant de séjourner sur le territoire américain, passer par la douane, manger, dormir, acheter des tickets de train pour vous déplacer, etc. Les principales villes des Etats-Unis sont répertoriées, en même temps que les monuments les plus connus. En fait, ça sert à apprendre l'anglais, d'une part, et à se débrouiller outre-Atlantique. Ça vous donnera un prétexte pour demander à vos parents de vous payer le voyage l'été prochain. Et ça sortira sur 16 bits dans pas très longtemps.*

Dinowars *est le programme le plus étrange du lot. Il combine trois parties bien distinctes: une encyclopédie sur les dinosaures, dans laquelle on visualise huit races de dinosaures, avec des animations; une partie stratégique, dans laquelle on doit déplacer sur un plateau deux équipes de dinosaures qui se battent pour attrapper les œufs de l'adversaire, ce qui ressemble à un jeu d'échecs mais avec des règles un peu différentes; et enfin, une partie d'arcade, dans laquelle vous contrôlez un dinosaure avec le joystick, et vous combattez un autre dinosaure que vous contrôlez également. Je sais, c'est bizarre, mais c'est peut-être monnaie courante chez les dinosaures, qui sait? A priori, ça ne sortira que sur PC.*

Big Business *est une simulation économique pour jusqu'à 3 joueurs. Vous devez vendre un produit en choisissant l'investissement en publicité, l'investissement en recherche, le prix de vente final, vos fournisseurs, la construction d'usines, vous pouvez envoyer des espions chez vos concurrents, leur faire des procès, etc. Quelques écrans rigolos viennent égayer l'aridité du propos. ST, Amiga et PC only...*

L'histoire de **Second World** *commence en 2011, date à laquelle une nou-*

BAILLE BAILLE

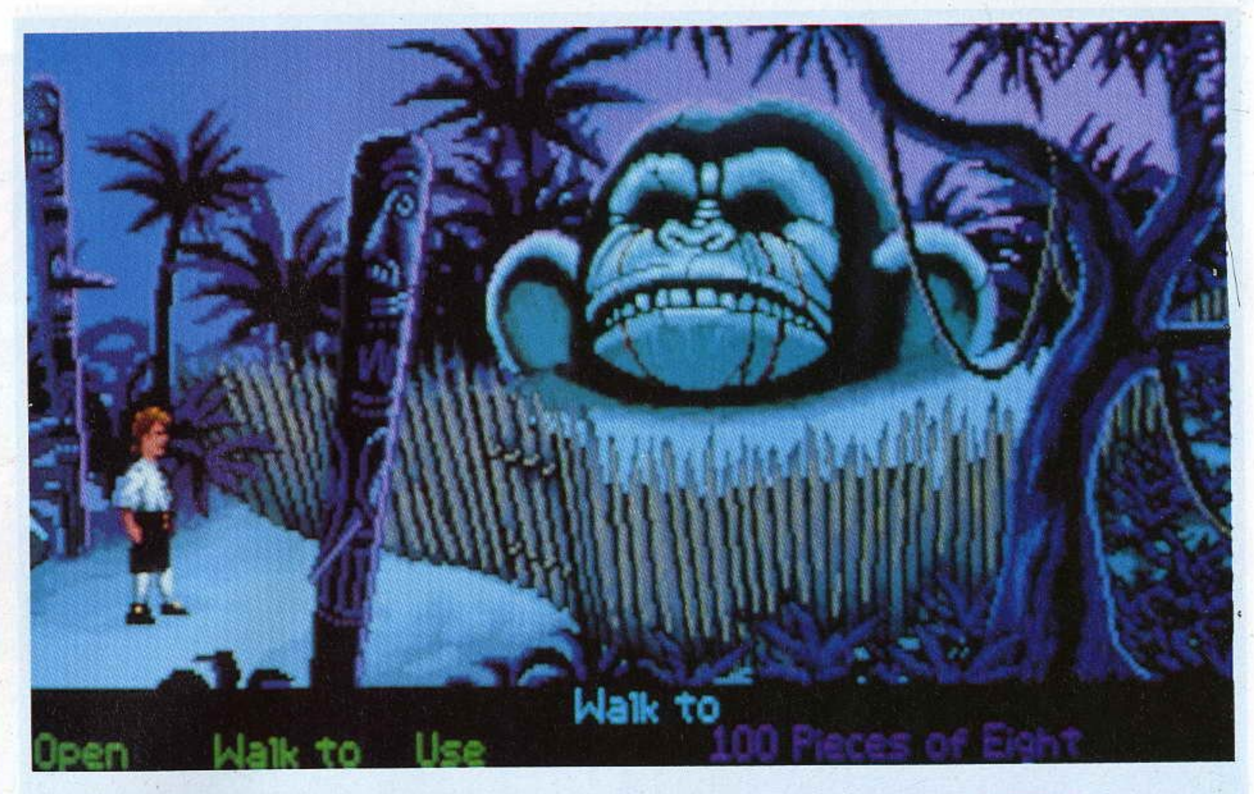
Notre ami Thomas Ormond a quitté cet été la direction de MicroProse France, pour aller rejoindre The Disc Company. MicroProse UK affirme que contrairement aux rumeurs, la filiale française ne fermera pas, et qu'un nouveau directeur sera nommé incessamment. Envoyez vos CV...



De haut en bas et de gauche à droite : ***Industrial Rebound, Domination, Second World, USS John Young, American Journeys, Dinowars.***

velle planète avec des conditions de vie très semblables à celles de la Terre est découverte. La colonisation commence aussitôt et les émigrants se précipitent vers ce "deuxième monde", lorsque, en 2030, toutes les communications avec la Terre sont accidentellement rompues. Vous êtes élu dirigeant du nouveau monde. Il faudra gérer votre population, et on retombe sur un jeu classique de gestion. ST, PC, Amiga, C64, bientôt.

Finalement, dans **Industrial Rebound** *vous êtes un super-flic de l'année 2021 qui doit lutter contre un gang de criminels qui vont tenter de s'emparer d'un réacteur photonique. Vous les pourchasserez en voiture et à pied. Sortie prochaine sur ST, Amiga, C64 et PC.*



MONNAIE DE SINGE

Lucasfilm revient en force avec "The secret of Monkey Island", qui devrait sortir d'ici peu sur 16 bits. Bien sûr, l'interface graphique utilisée est la même que dans les précédents (Indiana Jones, Maniac Mansion...), mais elle a été améliorée avec la possibilité d'agrandir et diminuer les personnages pour donner un effet de profondeur, avec de nouvelles perspectives, etc. L'histoire: à la fin du 17ème siècle, vous allez dans les Caraïbes afin de découvrir le secret de l'île au singe. Mais pour cela, vous devez vous faire accepter par une bande de pirates (pas ceux qui copient les disquettes, ceux qui pillent les navires)... Sortie prochaine sur 16 bits.

EN EXCLUSIVITÉ POUR NOS LECTEURS : JEAN-MARC DESTROY VOIT BLEU....



HOMMAGE

Rendons hommage à Jean-Marc Destroy, qui nous a doublement épaté cet été. Doublement? Triplement, même: d'abord, il a eu le courage d'accepter le sommeil-flash qu'on lui a imposé (au cours d'un bizutage); ensuite, on s'est aperçu qu'il n'était absolument pas daltonien, contrairement à ce qu'on pensait (il est "Seebeck-Nagel et Balfour", c'est encore pire, il voit deux fois moins de couleurs que les daltoniens); et enfin, il n'a absolument pas les mains moîtes, c'est juste de la sueur. Bravo, Jean-Marc!

STAKHANOV

Mirrorsoft est loin de chômer, malgré les vacances. Tout d'abord, on aura enfin droit à une version PC de ***Dungeon Master*** en septembre. Ensuite, on aura également droit à la suite de Speedball, qui s'appelle ***Speedball II***. J'en profite pour vous faire part d'une constatation: les producteurs de films commencent à perdre cette sale habitude qui consistait à numéroter les suites, genre Rambo 12, Rocky 25, Robocop 47... Désormais, ils modifient légèrement le titre. Le premier a été Aliens (au pluriel, suite d'Alien, ce qui indiquait qu'il y en avait plusieurs), et maintenant on a "48 heures de plus" qui est la suite de "48 heures", "Die Harder" qui est la suite de "Die Hard", "J.M. Destroy" qui



est la suite de "J.M. Abime légèrement", etc. Tout ça pour dire qu'au lieu de l'appeler Speedball II, ils feraient mieux de l'appeler Lightspeedball, ou quelque chose comme ça. Bref. On devrait également voir apparaître ***Blade Warrior*** sur ST, PC et Amiga d'ici peu, ainsi que le simulateur de vol ***Flight of the Intruder*** sur PC uniquement. On vous donnera plus d'infos quand on aura plus de place, bon sang, si on ne peut même plus écrire quelques lignes sans se faire engueuler par l'imprimeur!

En haut : ***Blade Warrior et Flight of the Intruder.*** **Photo du milieu :** ***Dungeon Master.*** **Photo du bas :** ***Speed Ball II***

news

JEUX DE BOUE

La recette est simple: vous prenez quelque chose d'usuel, de commun, disons par exemple un sport. Allez, mettons le frisbee. Et placez-le dans un contexte complètement farfelu, le premier qui vienne à l'esprit: une planète très lointaine, dans très longtemps. Vous obtenez Mudsports, l'un des prochains programmes de Rainbow Arts pour 16 bits. Sortie prévue pour le mois d'octobre.



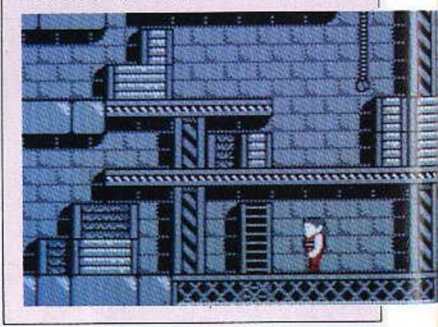


INFOCOM

Une très bonne nouvelle pour les fans d'Infocom (c'est-à-dire pour moi tout seul): comme cette société s'est cassé la gueule, Virgin Mastertronic a racheté les droits des jeux et va les vendre pour une poignée de radis. Ils coûteront (en Angleterre) 80 francs sur ST et Amiga, et 100 francs sur PC. Auparavant, ça coûtait quand même entre 500 et 800 francs... Je rappelle au passage que ce sont des jeux d'aventure en texte et en anglais. Il y a le très célèbre HitchHiker's Guide to the Galaxy, d'après Douglas Adams, et également Zork 1, Planet Fall, Leather Goddesses of Phobos, et Wishbringer.

LAME DE FEU

Switchblade sort enfin sur CPC chez Gremlin: vous devez récolter les 16 morceaux éparpillés de La Lame De Feu (celle qui est tellement sacrée que son nom s'écrit Avec Des Majuscules) pour sauver l'honneur de votre peuple décimé (j'ai oublié de vous dire que vous étiez un Chevalier De Feu, Avec Des Majuscules Aussi). Et ça sort sur Cassette Et Disquette, En Septembre Si Tout Va Bien.



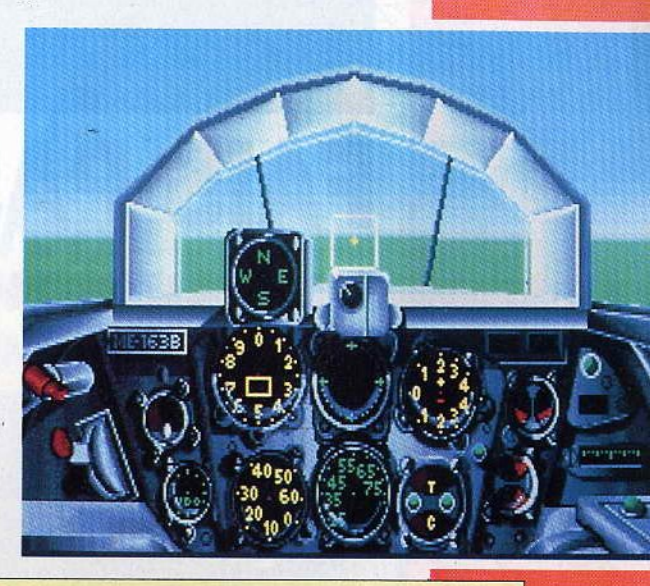
On va enfin pouvoir se régaler avec les aventures macabres d'Elvira, puisqu'Accolade vient d'obtenir les droits de distribution de la part d'Horrorsoft, après la faillite de Tynesoft. Sortie prévue fin septembre.





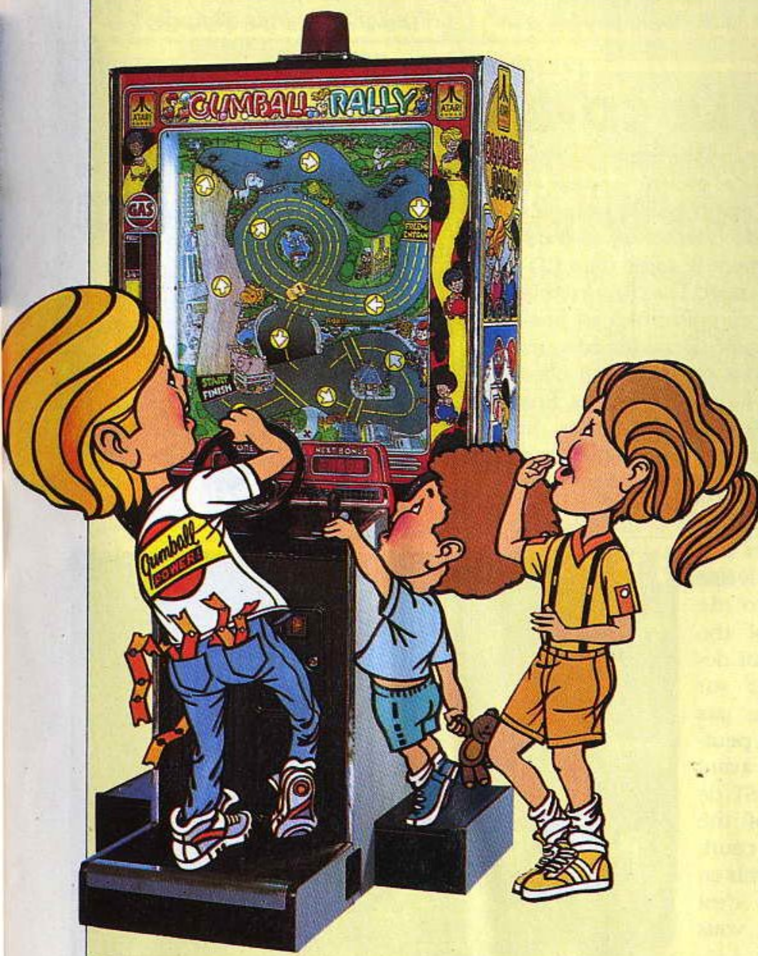
COUCOU

Le prochain simulateur de vol de Lucasfilm s'appellera "Secret Weapons of the Luftwaffe". C'est en fait la suite de "Battlehawks 1942" et de "Their finest hour": vous serez à nouveau aux commandes de vieux coucous pendant la seconde guerre mondiale. Un aspect intéressant à noter: la doc fait deux cent pages, et elle contient tout un chapitre sur ce qui se serait passé si les Allemands avaient commencé leurs recherches plus tôt. On en reparlera bientôt, car il sort sur PC dans deux mois et sur ST et Amiga après Noël.



LES RACES DE LA NUIT

Nightbreed sortira en octobre chez Ocean. On peut noter aussi la sortie prochaine de Nightbreed chez Ocean, qui devrait sortir également un nouveau soft nommé Nightbreed. S'agirait-il du même? Absolument pas: il y a Nightbreed Arcade, Nightbreed Aventure et Nightbreed Jeu de rôle, tous inspirés du film de Clive "Hellraiser" Barker. L'histoire, c'est du pur Barker: un type qui se suicide et arrive dans un monde bizarre, peuplé de créatures étranges (il faut bien justifier la facture des effets spéciaux), qui s'avère pouvoir communiquer avec notre monde à nous, ce qui ne va pas sans poser quelques problèmes. Les versions Arcade et Aventure sortiront au moins d'octobre, tandis que la version jeu de rôle devrait sortir à la fin de l'année. Toutes sont prévues pour CPC, ST, Amiga et PC, sauf la version Aventure qui ne sortira pas sur CPC...

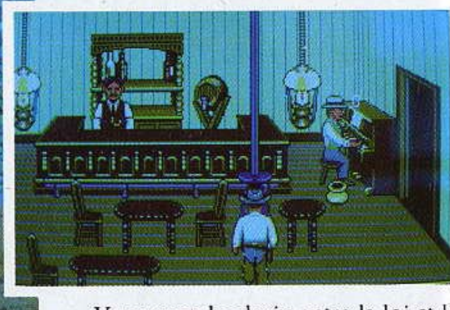


ATARI GAMES SE DIVERSIFIE

Atari Games, société indépendante d'Atari Computers depuis que Warner Bros a laissé tomber sa branche informatique, change de style de jeux. Ils n'abandonnent pas la branche des jeux vidéo, rassurez-vous, mais le Gumball Rally a fait son apparition. Devinez donc ce que ça peut être avec un nom pareil! C'est un parcours sans fautes qu'il faut faire faire à une voiture miniature afin de gagner une boule de chewing-gum. Dans la version U.S. le jeu donne même un ticket si vous réussissez à le faire trois fois de suite, tickets que vous pouvez ensuite échanger contre un lot. Des phrases digitalisées, la seule chose numérique du jeu, encouragent de temps en temps le joueur ou lui indiquent ses erreurs. L'essence est limitée, il y a un score et des bonus. Le volant et le changement de vitesse sont aussi présents. Comme vous l'aurez constaté, le jeu s'adresse aux très jeunes joueurs.

C'est une véritable résurrection de ce style de jeux, tombé en désuétude depuis 10 ans. On n'en trouvait plus que très rarement chez les forains. Ce jeu ainsi qu'Hydra et Thunder Jaws ont été présentés à Hawaii lors d'un séminaire organisé par Atari Games pour présenter ses nouveaux jeux. Rien ne vaut un hôtel de luxe et la proximité des plages de sable fin pour présenter de nouveaux appareils! Ainsi Hydra est tout droit dans la lignée de S.T.U.N. Runner. Vous pilotez un hydro-avion qui se déplace sur l'eau en tant que coursier. Il doit transporter des cargaisons importantes à différentes compagnies situées un peu partout en Amérique. Son engin peut s'envoler quelques courts instants et il est armé. Car figurez-vous que certains pirates organisés font tout pour le lui substituer! Le jeu est vraiment géant, différent de ce qui existe. Pour deux joueurs maintenant, Thunder Jaws est un jeu d'aventure marine où vous devrez affronter des requins et autres créatures marines cybernétisées. Les phases de jeux sont exceptionnelles!





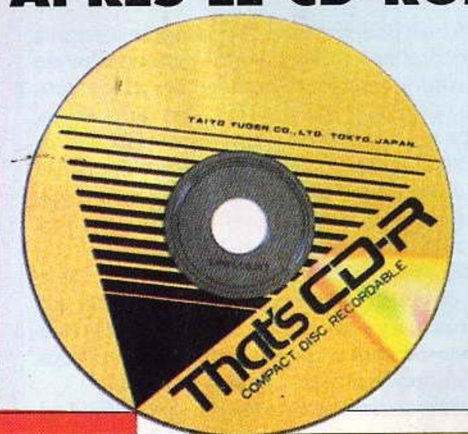
Vous avez le choix entre la loi et le chaos, entre Pat Garrett et Billy the Kid. Il n'y a qu'une seule femme pour deux, et ce n'est pas assez. Vous devrez vous battre dans des saloons, attaquer des diligences et finalement affronter votre adversaire dans un duel sans merci. C'est, en gros, l'histoire de "Billy the Kid" qui sort chez Ocean sur 16 bits dans un peu moins de pas longtemps.

NE FAIS PAS L'ENFANT, BILLY

REVOLUTION DANS LES ARCADES, SUITE

Je vous en parlais déjà dans notre numéro de mai: la fameuse carte logique d'arcades basée sur un PC Engine a maintenant sa forme définitive. Il est ainsi plus difficile de reconnaître la machine sur laquelle elle est basée si on ne connaît pas le monde de la micro. En attendant, ce Kit démarre bien d'autant plus qu'il est ciblé pour un autre public que celui des bars ou des salles de jeux. En effet il peut être proposé dans un petit meuble comprenant deux joysticks et un mini moniteur qui peut être installé sur un comptoir dans un hôtel ou d'autres lieux publics. Ses seuls avantages par rapport à une vraie carte logique sont son prix de vente: 5990 frs, le prix de ses cartes: 500frs, sa logithèque et surtout sa facilité d'utilisation vu l'effort minimum à fournir pour changer de carte. Sodipeng base d'ailleurs sa publicité sur cet argument, «changez de jeu sans changer de carte». Sodipeng a ainsi rajouté sur la carte contrôleur des Dip Switchs qui permettent de contrôler le temps de jeu ou le nombre de parties. Le tout est câblé en JAMMA, le standard universel des cartes d'arcades.

APRES LE CD-ROM, ENFIN LE CD-R



That's, marque commerciale de Taiyo Yuden (une grande société japonaise) bien connue du grand public pour ses cassettes audio de qualité, vient d'annoncer officiellement la sortie d'un CD-R. Le CD-R, ou Compact Disc Recordable (compact disque enregistrable) est finalement bien au point. Hélas les éditeurs ne s'en laissent pas compter et il n'est disponible pour l'instant qu'à des fins uniquement professionelles. Droits de reproduction obligent, son lancement public est empêché. Mais il ne le sera pas éternellement (enfin, j'espère...).

Lotus attaque Borland, qui avec Quattro avait un tout petit peu copié l'interface graphique de Lotus 1-2-3. On sait que Lotus avait déjà gagné deux cas semblables par le passé. Résultat du procès dans quelques mois.



Tiens, voilà une photo de Shadow of the Beast II, qui devrait sortir sur Amiga dans pas longtemps, peut-être même avant la version ST de Shadow of the Beast tout court, et si on l'a mis en couverture c'est juste pour vous faire baver.



LA PERFECTION DE CAPCOM

Depuis qu'il a développé le CP System board, CapCom ne sort que des jeux basés sur ce système. Il faut dire que vu son coût de développement (5,5 millions de dollars!!!), il fallait que ça en vaille la peine, que les jeux soient beaux, efficaces et rentables: ils le sont. De U.N. Squadron en passant par Ghouls'n'Ghosts, Forgotten Worlds, 1941 Counter Attack, Final Fight et MERCS, aucun n'est un échec. Animations superbes, réalisation impeccable, bonne jouabilité... Rien ne manque. Du coup, CapCom nous sort deux nouvelles cartes, encore plus fantastiques que les précédentes: Mega Twins et Magic Sword. Dans Mega Twins vous dirigez deux jumeaux qui doivent retrouver la pierre légendaire «les yeux du dragon». Depuis que le domaine d'Alulu a été détruit, quinze ans se sont écoulés. Les bébés jumeaux, descendants de la famille royale ont grandi en marge des autres jeunes. Il est temps pour eux d'aller au combat. La pierre doit être retrouvée. Le royaume doit redevenir paisible. C'est bourré de bonus et de mimiques délirantes au point de faire rire! C'est vraiment fendard! Magic Sword est déjà plus sérieux puisqu'il vous faut ici gagner le sommet d'une tour de Babel géante afin de retrouver vos compagnons, qui poursuivront avec vous. Au sommet, le vil magicien vous attend. Votre seul espoir est l'épée magique. C'est un jeu d'action-aventure superbe! Les décors dégagent une atmosphère magique et le jeu vous prend et ne vous lâche plus! Bravo CapCom.

TOURNEZ MANEGE

Allons bon, voilà que les aliens changent de tactique, maintenant. Jusqu'à présent, ils arrivaient à bord d'engins bizarres et tiraient sur nous, pauvres terriens. Mais c'était le bon temps; maintenant, ils s'attaquent à nos générateurs. Plus d'électricité, on est mal, non? Si vous voulez pouvoir continuer à jouer sur vos ordinateurs, vous avez drôlement intérêt à rétablir les connexions entre les différents générateurs. C'est d'ailleurs l'objet de Rotator, un jeu de Rainbow Arts qui sortira sur 16 bits en octobre.

Don Bluth (responsable de Space Ace) s'apprête à lancer sa propre marque au début de l'année prochaine: Sullivan Bluth Interactive Media.



C'est Elite qui récupère les droits de Gremlins 2, le jeu. Qui devrait sortir à peu près en même temps que Gremlins 2, le film.



VOTRE MONTURE: UN DRAGON!



C'est ce qui vous attend à Noël grâce à Activision, qui a récemment racheté les droits du jeu d'Arcade Dragon Breed à Irem Corp., les créateurs de R-Type. Le Shoot'Em Up le plus intéressant et évolué que l'on ait vu jusqu'à présent va bientôt faire un carnage sur vos micros. Pas difficile d'ailleurs avec votre monture; un dragon indestructible que vous dirigez et qui vous protège de tous vos ennemis. Etant aussi long que l'écran, il peut se tortiller et s'enrouler sur lui même mais aussi écraser avec son corps les créatures rebelles. Quand à vous, le guerrier qui le dirigez, vous êtes armé d'un laser et pouvez descendre de votre monture afin de récupérer diverses armes et pouvoirs mais aussi afin d'aller attaquer vos ennemis sous la protection du dragon. Ça s'annonce plutôt bien, les sprites étant bien convertis malgré une restriction de couleurs. Les monstres occuperont plusieurs écrans comme dans l'original et tous les tableaux seront restitués. Le tout se fera sous l'approbation d'Irem Corp. en personne, ce qui est un gage de qualité! A propos d'Irem, on murmure d'ailleurs qu'en ce qui concerne R-Type II, la conversion micro ne serait pas loin...





HAGAR, THE HORRIBLE

AMIGA • EDITEUR KINGSOFT

Hagar, personnage tiré de la BD "Hagar Dünor", arrive maintenant sur micro. Son but: ramener à sa femme tout un tas de cadeau du monde entier, en se battant comme un fou sur des plate-formes. C'est bourré d'humour, les traits de la BD semblent assez bien respectés, et si le jeu arrive à recréer l'univers d'Hagar Dünor, ça nous promet une bonne partie de plaisir.

BATTLE MASTER

ST • EDITEUR PSS

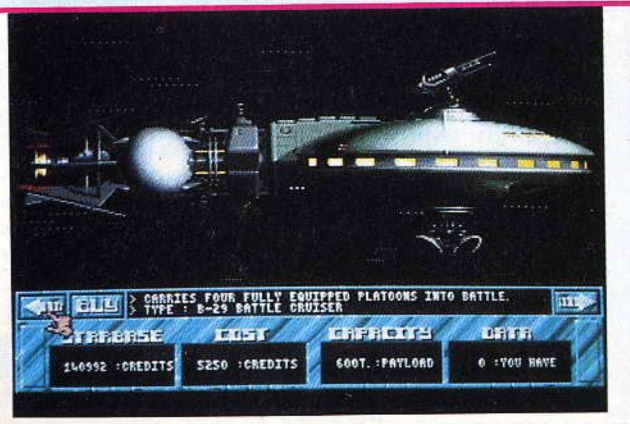
Battle Master est un jeu de combat, au sens le plus primitif du terme. Vous incarnez le chef d'un groupe de huit personnages, tous aussi laids les uns que les autres, avec pour seules armes un arc et une massue. Votre but, c'est d'anéantir le clan ennemi se trouvant de l'autre côté de la rivière, en allant les voir et en leur tapant sur la gueule. C'est plein d'humour et ça défoule.

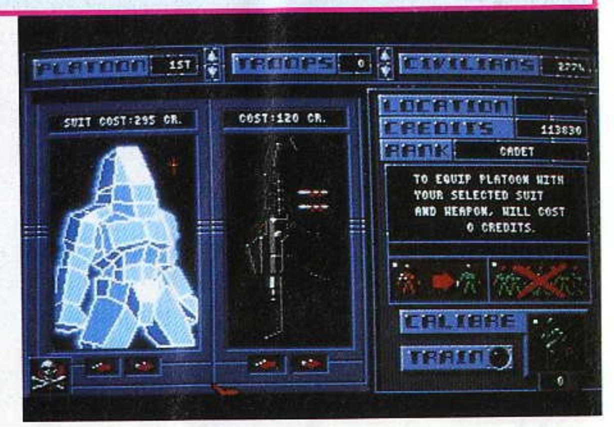


SUPREMACY

AMIGA • EDITEUR VIRGIN

Ça vous plairait d'être maître du monde? Eh bien, dans Supremacy, vous l'êtes un peu, puisque vous gérez entièrement votre planète, et vous devez en conquerir de nouvelles avant que votre adversaire, l'ordinateur, le fasse. Une fois conquisent, les planètes doivent également prospérer, et c'est à vous de superviser tout ça, en déclarant des guerre en achetant du matériel, de la nourriture, etc. A mon avis, on atteint là la limite du plausible dans le soft de gestion, parce que dans ce jeu vous gérercarrément l'espace.

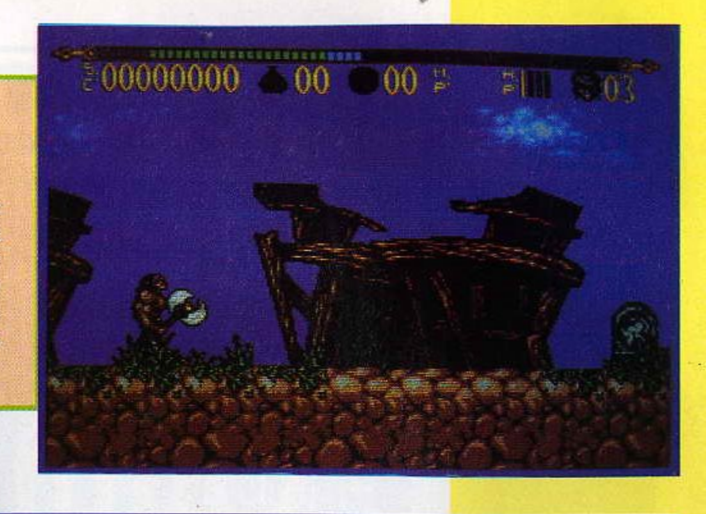




TORvAK THE WARRIOR

AMIGA • EDITEUR UBI SOFT

Torwak est un guerrier dont la vengeance reste la seul issue, devant le massacre du Nécromancier sur son village. Son père, sa mère, ses frères et ses soeurs (oyé, ce serait le bonheur) on été tué pendant qu'il guerroyait ailleurs. Armé de sa hache à double tranchant, il va se battre contre des monstres monstrueux (et je pèse mes mots), dans des décors à la "Fire & Brimstone". Les graphismes sont donc superbes, l'animation est sans repproche, quant au reste, il faudra attendre encore un peu.





RA

AMIGA • EDITEUR RAINBOW ARTS

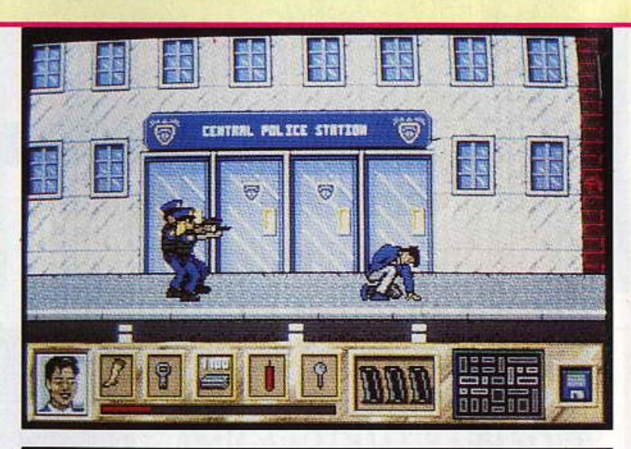
Quand on vous dit "RA", vous pensez immanquablement à un certain dieu de l'Egypte antique. Justement, le dernier jeu de Rainbow Arts (notez les initiales de l'éditeur, et dites après moi: nom de nom, quelle coïncidence!) a pour décors cette période typique de l'Egypte. Le principe: faire disparaître tous les hiéroglyphes en déplaçant votre curseur-scarabbé en sélectionnant deux hiéroglyphes identiques dans une même colonne. Une bonne dose de calcul est à prévoir, mais je suis sûr que vous pourrez fournir.

LE CRIME NE PAYE PAS

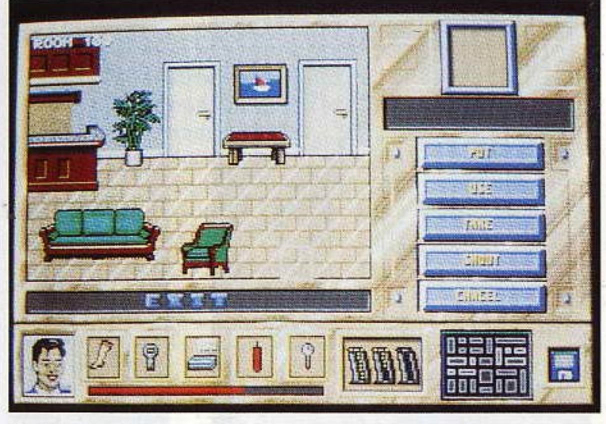
AMIGA. • EDITEUR TITUS

Pour devenir le numéro un de la ville, il faut se bagarrer, et employer souvent la violence et les armes. Que vous fassiez partie de la maffia italienne ou chinoise (au choix), vous allez devoir tuer tout un tas de personnes, en acheter d'autres, en éviter certains, et vous balader dans votre quartier et celui de l'ennemi à la recherche d'objets et de documents pour faire couler vos adversaires. Le Crime Ne Paye Pas est un jeu d'aventure/arcade d'un concept différent de ce qu'on a l'habitude de voir, et dont les moindres détails sont respectés. Que ce soient les flics, les commerçants, ou les passants: tout le monde est pourri, c'est moi qui vous le dis.







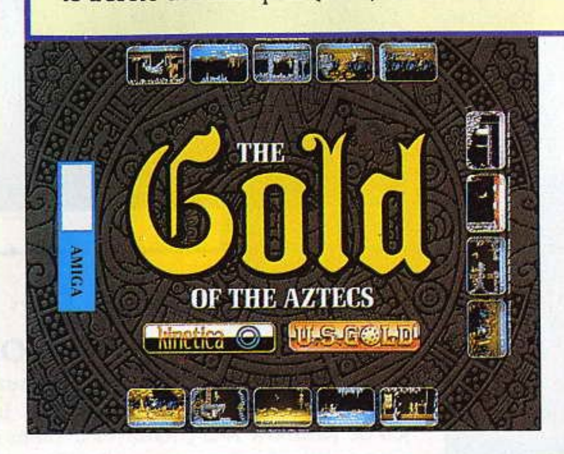


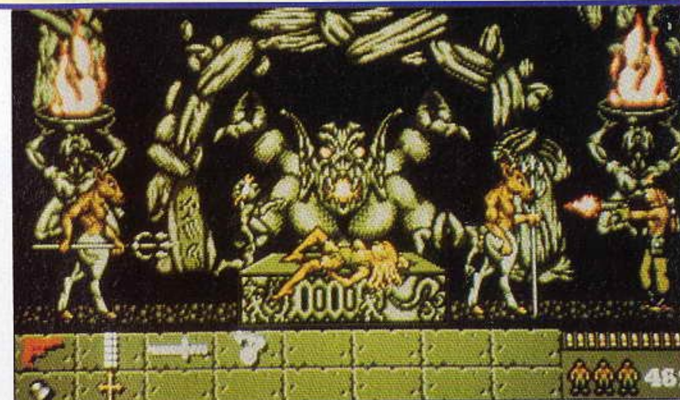
previews

GOLD OF THE AZTECS

AMIGA • EDITEUR US GOLD

C'est dans des galeries truffées de pièges et d'obstacles que le héros de Gold Of The Aztèques (de cheval) va se promener. Une animation exceptionnelle fait balader le personnage dans des décors à la Indy, monstrueusement déments. Son but: c'est d'une part de rester en vie, et d'autre part de récolter, par petits bouts, le trésors des Aztèques (frites). Deux cafés et l'addition s'il vous plait.





VAXINE

ST • EDITEUR US GOLD

Xrrrr, glblglbglb, prrr-rrroup! Hum... excusez-moi, je viens de voir Vaxine, ça m'a un peu niqué la tête. C'est bô, c'est très bô, regardez les fotôs. L'histoire: vous êtes dans votre corps, et vous devez détruire les virus qui s'y promènent avant qu'ils ne s'assemblent et ne bouffent votre base, en choisissant le bon vaccin parmi trois couleurs. Tout en 3D, incroyablement rapide, avec des boules à la "E-motion", Vaxine va rendre malade de jalousie tout un tas de monde.

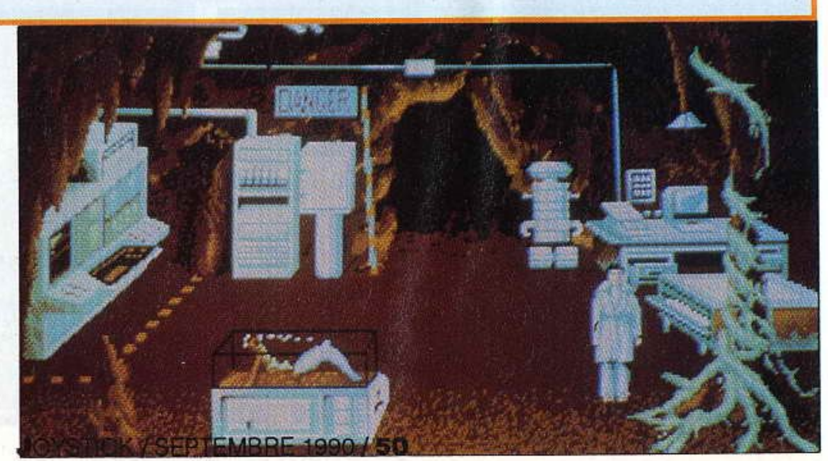


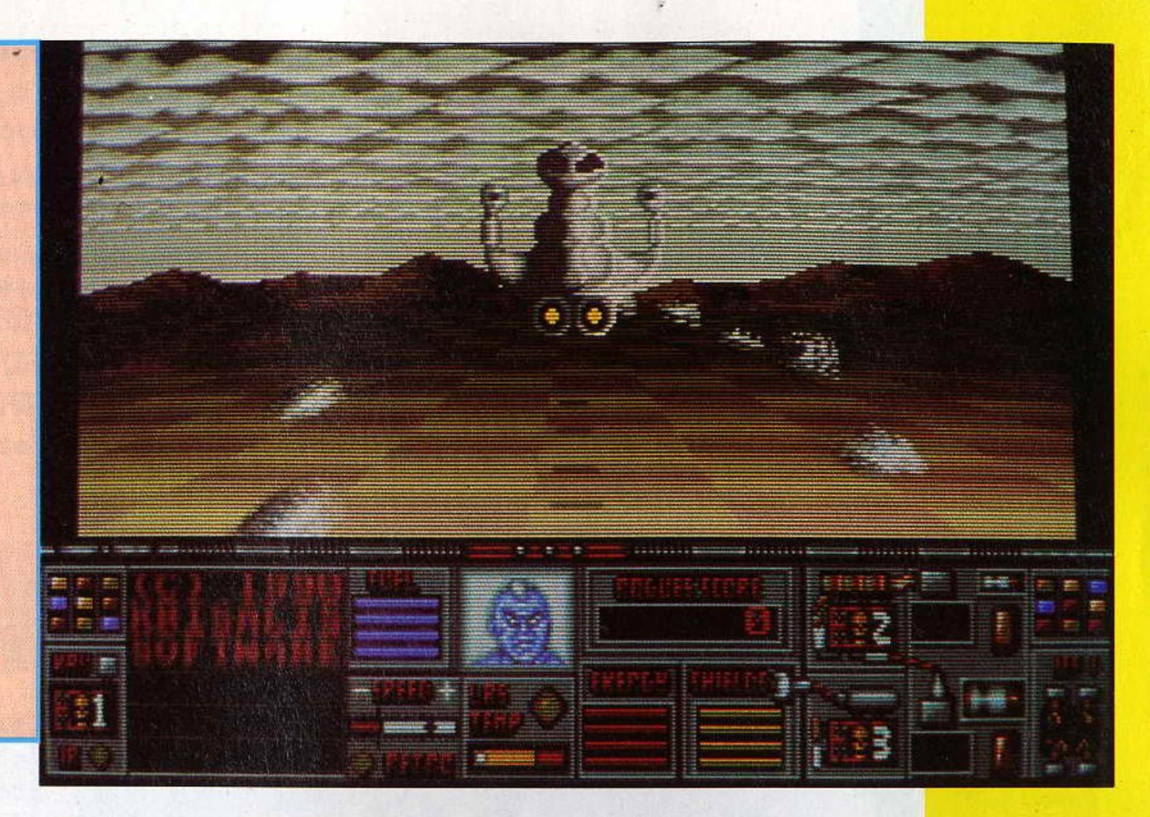
MEAN STREETS

AMIGA • EDITEUR US GOLD

Sacré Tex Musphy! On peut dire que vous en avez du boulot, ces temps-ci. Aujourd'hui, c'est une jolie blonde qui vous contact pour enquêter sur la mort de son père, professeur d'Université. Mean Streets est pourvu de graphismes et des dialogues digitalisés pour votre enquête, d'une simulation de voiture en 3D pour vos déplacements et de belle filles pour le chlon.







ROGUE TROOPER

AMIGA • EDITEUR UBISOFT

Votre but: venger un traître qui aurait tué vos amis. Pour cela, vous aurez une mission dans des tableaux en 2D, façon Hammerfist, où coups de poings et tirs à bout portant seront autorisés. Et ensuite, dans un vaisseau spatial avec vue en 3D, façon Space Harrier. Tiré d'une BD anglaise qui paraît-il fait un tabac chez nos voisins, Rogue Trooper est un jeu qui va à cent à l'heure. A vous de suivre, je vous promets qu'il n'y aura pas de radars sur la route.

PANG

AMIGA • EDITEUR OCEAN

Voilà donc Pang, le jeu dans lequel vous devez parcourir le monde en passant de tableaux en tableaux et de villes en villes. Dans chaque tableau, vous devez tirer en l'air sur de grosses boules qui se diviseront en deux sous l'impact, formant deux boules plus petites. L'opération se reproduit ainsi pendant quatre fois, jusqu'à disparition complète des boules. Des bonus, des armes, des protection et des options vous seront offert durant tout le jeu. Lors du test final, on s'étendra un peu sur le plagia qu'en a fait Demonware avec Oops Up. D'ici là, espérons qu'ils vous trouver un terrain d'entente.







REVELATION

AMIGA • EDITEUR UBI SOFT

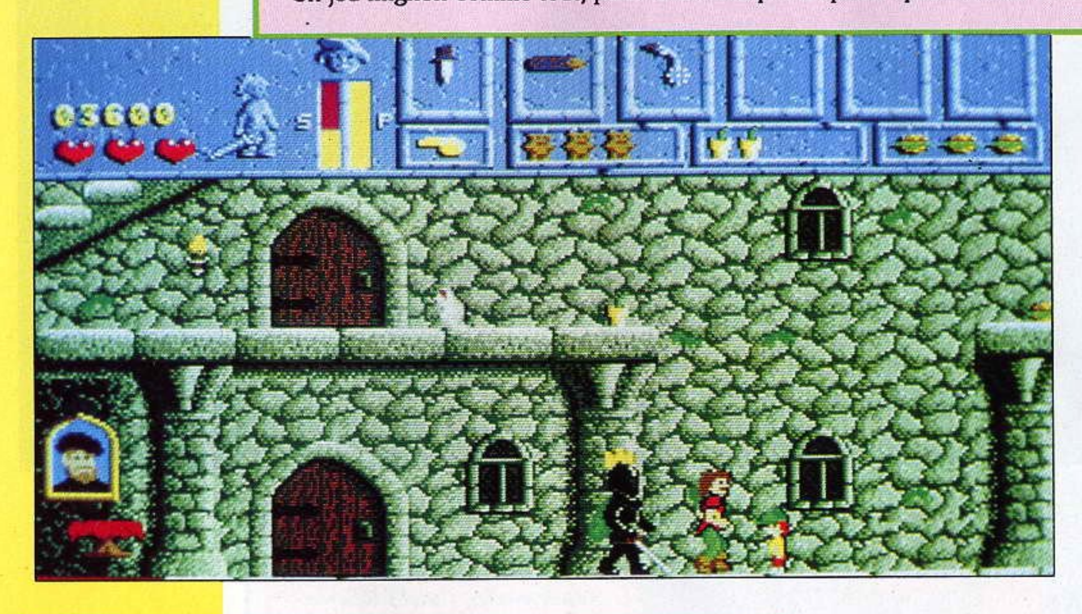
Voici un nouveau jeu pour tester votre sens du calcul logique. Des ronds partagés en quatre couleurs devront tourner sur eux-mêmes, à la façon des engrenages de «La Vie Moderne», afin de placer certaines couleurs à certains endroits. Seules deux couleurs face à face pourront tourner et entraîner les autres ronds d'un quart de tour. C'est tout ce qu'on peut vous dire pour l'instant, mais attendez-vous à un truc complètement dingue qui va encore mettre vos pauvres petits nerfs en pelote.

previews

TOM & THE GHOST

AMIGA • EDITEUR UBI SOFT

Tom est un petit garçon extrêmement mal élevé. Mais bon, il faut le comprendre: son père est mort dans un accident de bagnole quand il était encore tout petit, et sa mère vient de se faire enlever par un fantôme. Vous, vous dirigez sir Arow, qui a ses raisons propres pour en vouloir au kidnappeur de la mère de Tom, et vous devez résoudre une aventure compliquée et éprouvante, en jetant perpétuellement un œil sur Tom. L'enfant vous suivra partout, et fera des caprices pour ne pas grimper un escalier, ou parce qu'il a faim, ou parce qu'il a peur, etc. Un jeu mignon comme tout, pourvu de tout petits sprites spécialement bien animés.



MURDER

AMIGA • EDITEUR US GOLD

Dans la pure tradition D'Agatha Christie, Murder vous donnera l'imperméable, le carnet, la loupe et le pouvoir de confrontation qui caractérisent un bon détective. L'écran est en perspective, les graphismes sont fins et en noir et blanc (pour l'ambiance, vous comprenez) et les menus conséquents vous permettent une totale liberté de déduction. Allez, terminez votre whisky, prenez votre chapeau mou et fermez la porte de votre bureau à double tour: le devoir vous appelle.

GLOBULUS

AMIGA • EDITEUR INNERPRISE

C'est l'histoire d'un petit globule vert (c'est nouveau, ça vient de sortir) qui doit se promener dans un univers hostile et dangereux. Visuellement, cet univers est en perpective isométrique, et les dangers auxquels il est confronté se trouvent dans les cases sur lesquelles il marche. Des pointes sortent de partout, des cases sont recouvertes de glace et d'autres vous réservent quelques surprises, tel que de la dynamite par exemple. Il devient de plus en plus dangereux de poser un pied par terre, de nos jours.





BACK TO THE GOLD AGE

AMIGA • EDITEUR UBI SOFT

Un preux chevalier du nom de Zad a pour mission de récupérer trois Edres (Edre: machin bourré de pouvoir magique). Il en possède déjà un, et la reconstitution des quatre Edres va chasser le mal d'Euroland (JM Destroy me demande si c'est un nouveau parc attractif). Back To The Gold Age est une aventure/arcade complexe, dans laquel le héros devra se battre avec acharnement contre une multitude d'ennemis, et devra explorer des tas et des tas d'endroits. Quelqu'un a un plan pour rentrer au parc Astérix? C'est pour JMD.

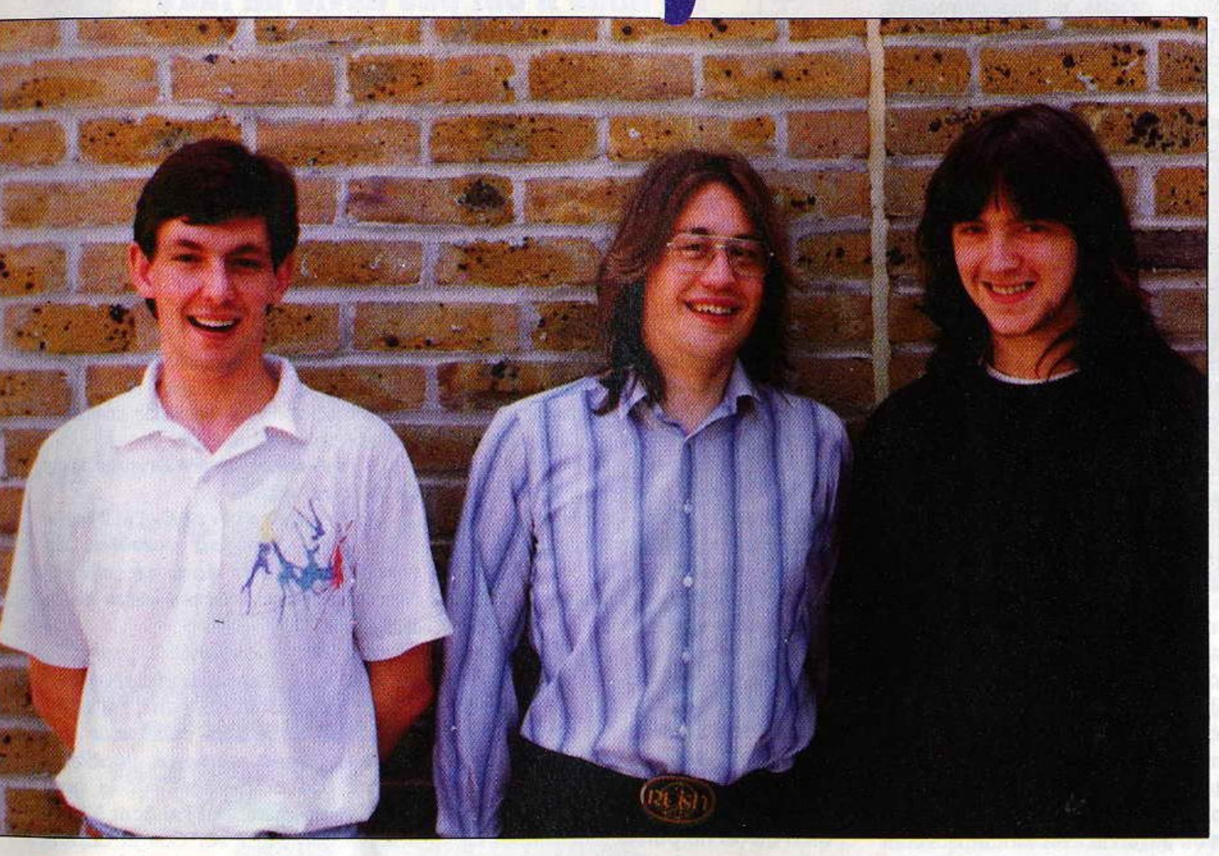


Lorsqu'on pense à Graftgold Development House, la première chose qui vient à l'esprit, c'est Andrew Braybrook. Mais Graftgold recèle bien d'autres trésors: tout un tas de nouveautés devraient voir le jour en septembre, parmi lesquelles Paradroid 90, une création d'Andrew adaptée sur 16 bits. Cette société a déjà huit ans, mais est devenue vraiment célèbre voici cinq mois avec le lancement de Rainbow Islands. Le directeur, Steve Turner, qui est aussi un programmeur, nous a raconté l'histoire de sa boîte.

le grand zoo

Graftgold Andrew Braybrook and Co

Entretien : Derek de la Fuente



De gauche à droite : John Foreman, Michael Field et Andrew Baybrook.

■ ***Joy - Comment avez-vous commencé?***

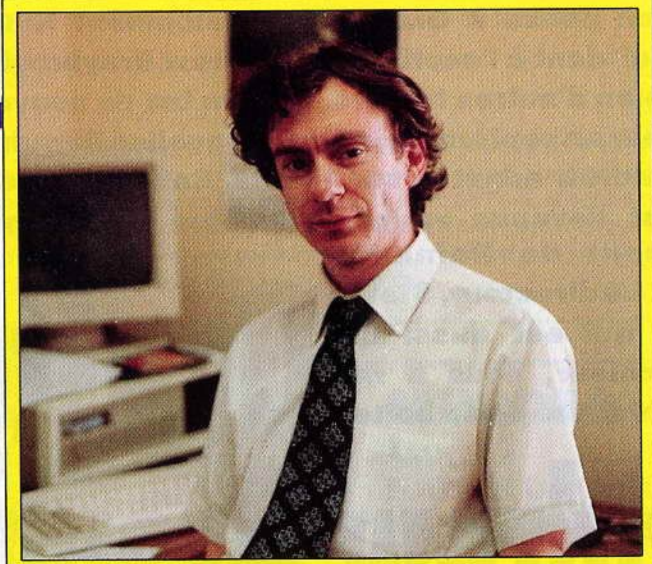
Steve Turner - Il y a huit ans, lorsque j'ai eu mon premier contrat à Hewson, alors que je programmais encore dans son salon, j'étais encore agent d'assurances. j'ai décidé de laisser tomber mon emploi pour devenir un programmeur à plein temps, car à l'époque, les histoires sur les petits jeunes qui devenaient milliardaires après avoir écrit un bon programme abondaient. J'ai proposé à Andrew Braybrook, qui était fan du Dragon 32, de me rejoindre, et c'est ainsi que débuta notre collaboration. Pendant les premières années, nous avons travaillé surtout pour Hewson, qui avait pour politique de ne pas citer les programmeurs sur les jaquettes, ce qui fait que Graftgold restait dans l'ombre alors que Hewson en retirait tous les bénéfices. La plupart des premiers programmes ont été faits pour Spectrum, avec par exemple Dragon Talk et Avalon. Puis vint le C64, avec une notoriété considérable, et c'est ainsi qu'Andrew acquit sa renommée. Par la suite, nous nous sommes séparés de Hewson, bien que Paradroid 90, notre prochain programme, sorte sous leur label. Nous sommes allés travailler pour Telecomsoft et j'ai commencé à regarder les choses d'une façon plus "responsable", c'est là que j'ai décidé d'engager plus de personnel. Mon but principal, à l'époque, c'était de faire connaître le nom de Graftgold plutôt que le nom des programmeurs individuels, mais avec Telecomsoft, ça a été peine perdue. Rainbow Islands était le dernier projet qu'on ait fait pour eux, et j'imagine que tout le monde sait ce qu'il en est advenu ensuite. En tous cas, je suis bien embêté que ce soit Ocean, la boîte qui a seulement acheté les droits du jeu, qui ait raflé tous les prix et les félicitations, alors que Graftgold, qui a fait tout le boulot, n'en a pratiquement rien retiré.

C'est vrai, on pourrait publier nos jeux nous-mêmes, mais c'est prati-

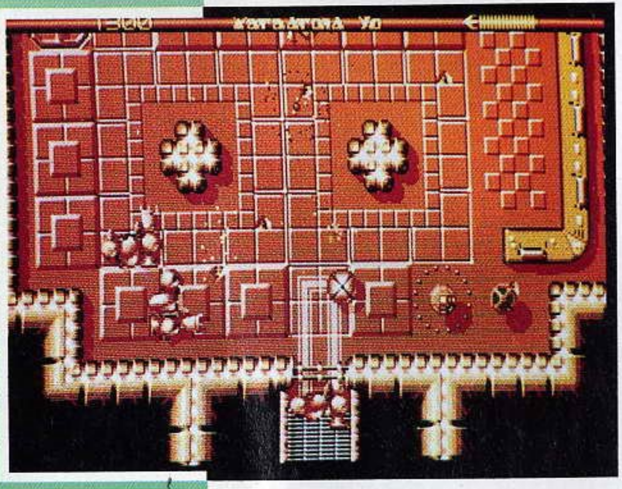
le grand zoo

Graftgold

quement impossible: pour pouvoir développer, il faut avoir de l'argent d'avance, et seules les grosses boîtes de distribution peuvent t'offrir ça. Quand on fait un programme, il faut avoir deux objectifs précis: plaire à l'éditeur, d'une part, et surtout plaire au public, faire un très bon jeu. Mais le problème, c'est que certains éditeurs ne savent absolument pas reconnaître un bon jeu d'un mauvais! Par exemple, lorsqu'on travaillait pour Telecomsoft, ils nous avaient demandé d'écrire une série de jeux, en nous laissant toute liberté pour le thème et la réalisation. Lorsqu'ils sont sortis, malgré le bon accueil critique des magazines, ils n'ont pas fait de publicité dessus, et financièrement, c'est devenu un désastre, d'autant qu'on était payés aux droits d'auteur. J'ai décidé de ne plus demander que des droits fixes ou des conversions, et c'est comme ça que Rainbow Islands est devenu notre bébé.



Graftgold, c'est une équipe et on décide ensemble. Si certains d'entre nous n'ont pas envie de faire un programme, ce n'est pas la peine d'essayer de le faire car ils n'y mettraient pas tout leur cœur.



Paradroïd 90 et (dans l'encadré: Steve Turner).

Juste avant de te laisser parler avec Andrew, notre méga-star, je vais te présenter le jeu que je développe pour MicroProse. Ça s'appelle Simulcrum, et l'idée générale, c'était de faire un jeu en 3D vectorielle qui était aussi rapide et aussi agréable qu'un jeu d'arcade, mais qui ne nécessitait pas d'avoir fait polytechnique. Souvent, dans ce type de jeux, il faut lire un manuel colossal, se prendre la tête... Ce que voulait MicroProse, c'était un jeu du type Uridium, qu'on puisse jouer instantanément, un Shoot'Em Up du genre "Si tu bouges pas, t'es mort", mais en 3D et ultra-rapide, ce qui est généralement impossible à cause du temps de calcul qu'implique ce type de programme. L'un de nos programmeurs, Dominic, qui nous a d'ailleurs quitté depuis, a commencé à écrire des routines 3D et des modules de développement. J'ai simplement gardé les routines 3D et j'ai recommencé le jeu de zéro.Il y aura 30 niveaux, dans l'espace, dans le genre Starglider ou Elite. C'est un jeu de combat simulé, c'est-à-dire que tu dirigeras un tank ou un vaisseau simulé par ton ordinateur de bord, un peu comme dans Tron. Certains des tanks ressemblent d'ailleurs aux tanks de Tron. Toute l'action est vue de ton vaisseau et se passe dans l'espace. On joue sur une sorte de grille et après après étudié la carte, on doit partir rejoindre un générateur qu'il faudra détruire. Des barrières d'énergie ou des vaisseaux ennemis essayeront de t'en empêcher, et il faudra détruire ou ramasser divers objets pour avoir plus de points. Il n'est pas si facile de trouver son chemin, et il y aura plus de 30 vaisseaux et 30 objets en 3D différents dans le jeu. Le fait de pouvoir passer d'un vaisseau en l'air à un tank au sol par une simple touche donne une profondeur intéressante au jeu. Bien qu'on ne puisse pas tomber en dehors du circuit, il faut être très précis au joystick, car toucher les bords du chemin coûte cher en énergie. En fait, bien que le jeu soit jouable d'emblée sans avoir à étudier un long manuel, il est très complexe à l'usage.

Joy - Ça a l'air sympa. Peux-tu me décrire un peu l'organigramme de la société?

Steve Turner - Oui. Je suis directeur, je programme en Z80 et en 6502, je fais des sons, de la musique et de la conception. Andrew Braybrook fait du 68000, des graphismes et de la conception. Michael Field (pas celui de De Chavanne, NDLR) fait des graphismes, David O'Connor fait du Z80, du 8086 et du thé, Gary J. Foreman fait du 6502 et du 68000, Jason Page fait du 6502, des sons et de la musique. On va continuer à engager des gens bientôt. Mais en fait, ce que je te cite, ce sont les spécialités de chacun, mais tous sont capables de déborder dans d'autres secteurs, et à nous tous, on représente une bonne somme de connaissances en informatique.

Joy - Ok. Andrew Braybrook, tu as quel âge?

Andrew Braybrook - J'ai 29 ans.

Joy - Ça fait combien de temps que tu es dans ce milieu? Sur quelles machines as-tu programmé?

AB - J'ai commencé à programmer à 18 ans sur un gros IBM en Cobol, et au bout de 4 ans, j'ai commencé à écrire des jeux pour des micros. J'avais même, à l'époque, adapté Space Invaders sur le gros système en question! J'ai écrit 3 jeux sur Dragon 32, 7 sur C64 et depuis peu, 1 sur ST et Amiga.

Joy - Tes jeux sur C64, c'est quoi?

AB - Lunattack, Gribbly's day out, Paradroid, Uridium, Alleykat, Morpheus et Intensity.

Joy - Qui décide quels jeux réaliser? Est-ce que c'est Steve qui a le dernier mot?

AB - Non, Graftgold, c'est une équipe et on décide ensemble. Si certains d'entre nous n'ont pas envie de faire un programme, ce n'est pas la peine d'essayer de le faire car ils n'y mettraient pas tout leur cœur. D'un autre côté, si l'un des programmeurs a très très envie de faire un programme particulier, normalement, il

en parle tellement qu'on finit tous par être convaincus que c'est génial et on marche avec lui. Pour Rainbow Islands, par exemple, je me suis dit: "Voilà un programme qui ne me prendra pas beaucoup de temps, idéal pour me familiariser avec le 68000". Je pouvais me concentrer sur la programmation sans avoir à me préoccuper des graphismes ou de la conception. Et je dois signaler que bien que je sois très satisfait des versions 16 bits, les versions Amstrad et Spectrum ont été extrêmement difficiles à faire, mais la récompense a été bonne puisqu'il s'est bien vendu sur tous les formats. Le principal problème, sur Amstrad par exemple, c'est la mémoire: 48 Ko, c'est un peu juste, alors on a du le faire se charger en plusieurs fois. On a écrit un compacteur spécial pour les décors, qui mettait 8 heures à tout compacter!

■ ***Joy - En quel langage et avec quels outils développes-tu?***

AB - Avant, je programmais en 6809 et en 6502, mais maintenant exclusivement en 68000. Je déteste le C! J'utilise l'éditeur Tempus sur ST, avec l'assembleur GenST 2 de Hisoft et le linker Metacomco, ainsi que MonST 2 pour le debugging sur ST, et un débuggeur à distance "maison" pour l'Amiga.

■ ***Joy - Tu es l'un des tous derniers programmeurs-vedette 8 bits à te convertir aux 16 bits. Pourquoi est-ce que ça t'a pris tant de temps? Et est-ce que ça marque la fin de ton travail sur 8 bits?***

AB - En fait, la plupart des éditeurs britanniques auxquels nous nous sommes adressés étaient très circonspects envers le marché 16 bits. Je suppose qu'ils n'aiment pas avoir des coûts de développement plus élevés sur 16 bits pour des ventes moindres, alors ils nous ont demandé de rester sur 8 bits. Et puis tout d'un coup, le marché 8 bits anglais s'est effondré, et on ne connaissait pas suffisamment les 16 bits. Mais je voulais écrire un jeu sur Amiga depuis que j'avais eu mon A1000 en 1987; ceci dit, personne n'était intéressé à l'époque. Ils le regrettent, maintenant! Il est peu probable que je revienne au C64. Que veux-tu, avec des graphismes décents et des processeurs qui suivent, les programmeurs sont gâtés, de nos jours!

■ ***Joy - Quand tu dis que le marché 8 bits s'effondre, ça veut dire quoi, exactement?***

AB - Eh bien, en Angleterre, il y a une sorte de spirale qui engloutit les jeux 8 bits. Les critiques ont été très méchants avec les 8 bits, parce qu'ils ne peuvent pas s'empêcher de les comparer aux 16 bits qui sont toujours mieux réalisés, bien que la plupart du temps ils ne soient pas plus jouables. Je pense que les jeux pas chers continueront à se vendre pendant un certain temps, mais il est peu probable qu'il y ait encore beaucoup de jeux originaux de ce côté-là. Je ne pense pas par exemple que Graftgold continue à faire des programmes 8 bits, encore que si on nous propose beaucoup d'argent, pourquoi pas. Je ne sais pas où en est le marché en France ou en Allemagne, mais notre boulot, c'est d'écrire des programmes pour les machines qui marchent, à savoir les 16 bits.

■ ***Joy - Quels ont été les principaux problèmes lorsque tu t'es mis au 68000? Et un an plus tard, où en es-tu?***

AB - JE n'ai pas eu véritablement de problèmes puisque Dominic Robinson, l'un de nos ex-collaborateurs, avait déjà commencé à écrire sur 68000 et avait déjà quelques outils de développement, notamment un système d'exploitation multitâches spécialement conçu pour créer des jeux. Sinon, je crois que c'est le hardware qui m'aurait posé les plus gros problèmes. Le 68000 lui-même est très simple une fois qu'on s'y est mis, beaucoup plus que le 6502 par exemple, car il détecte les erreurs et qu'on est jamais à court de registres. Le prochain outil de développement qu'on va acquérir, c'est Snasm, un programme développé par Vector Graphics qui simplifie la programmation. Chez Vector, ils écrivent la plupart de leurs sources sur des PC, et grâce à Snasm, peuvent faire fonctionner leurs programmes sur ST et Amiga sans la moindre modification du source. John Cumming, qui a travaillé pour nous (notamment sur les graphismes de Rainbow Islands), travaille maintenant chez Vector Graphics, ce qui fait qu'on est assez au courant de ce qu'ils développent. Avant, j'avais Seka, mais l'éditeur était trop primitif. Les sources sont maintenant tellement gros qu'un éditeur rapide est essentiel, ainsi qu'un disque dur. Dominic avait commencé sur le Hisoft, c'est pour ça que j'ai suivi. Je travaille les sources sur un 1040 ST avec un moniteur monochrome et un disque dur de 20 Mo. L'objet résultant est alors transféré par disquettes sur un 1040 couleur. Pour Amiga, il est transféré par un câble parallèle vers un A500 1 Mo, et debuggé avec un débuggeur à distance par RS 232 sur ST.

■ ***Joy - Pourquoi développes-tu sur ST et pas sur Amiga?***

AB - Je n'écris pas sur Amiga parce que le code est commun aux deux machines, c'est pourquoi il vaut mieux l'avoir sur une seule machine. On a commencé sur ST et on a plus de périphériques, et il est aussi moins cher. Le ST est parfait pour travailler le source. J'aime bien mon confort, et je n'ai pas encore trouvé d'éditeur correct sur Amiga. Je pense aussi que le ST est plus fiable au niveau matériel.

■ ***Joy - Ton premier programme 16 bits, c'était donc Rain-***

HIGH SCORE 238460 — 238460 — 2UP 00

Il est très difficile de savoir si une idée innovatrice va rendre quelque chose à l'écran tant qu'elle n'est pas complètement terminée.

Rainbow Islands, dans l'encadré.

le grand zoo

Graftgold

bow Islands. Tu as eu des problèmes? Tu as été surpris par son succès?

AB - Comme tout le monde le sait, c'est Firebird qui nous avait commandé ce programme il y a très longtemps, et puis ils ont vendu la boîte juste au moment où nous terminions le programme. Il est ensuite passé à MicroProse, mais pour des raisons légales, Taito n'a pas voulu leur céder et l'a vendu à Ocean. Le programme était fini depuis six mois et une version pirate a même circulé sur Amiga; on pensait que ça l'empêcherait certainement de se vendre, et là, on s'est complètement trompés!

Le plus gros problème dans l'écriture du jeu, ça a été de préserver la maniabilité. Bub tire des arcs-en-ciel de 7 caractères sur 4 de haut, et jusqu'à 4 en même temps, et ils restent à l'écran pendant un moment, ce qui permet d'en avoir jusqu'à 12 simultanément. Il peut monter dessus, sauter dessus, les détruire et s'en servir pour tuer les ennemis. De sorte qu'on a du créer un système spécial pour les dessiner sur le fond sans rien ralentir. Tout le secret du jeu réside dans la maniabilité, c'est-à-dire dans la façon de tirer des arcs-en-ciel avec le joystick, c'est pour ça qu'on y a passé beaucoup de temps. Les autres problèmes, c'était de faire tenir tout ça dans une machine de 500 Ko, et d'afficher beaucoup d'objets à l'écran en même temps. La seule chose que je regrette, c'est que j'aurais aimé rajouter les 3 îles finales, mais nous n'avons pas eu le droit de rajouter une troisième disquette.

■ ***Joy - Est-il vrai que vous avez directement utilisé les graphismes de la machine d'arcade?***

AB - Taito nous a fourni 4 disquettes avec des graphismes au format IFF, probablement créés sur un PC avec Deluxe Paint II. Une autre raison qui a fait qu'on a utilisé des ST, c'est qu'on avait un utilitaire qui permettait de convertir ces images au format Art Studio. Le format IFF est beaucoup trop lent à décompacter pour pouvoir être utilisé à l'intérieur d'un jeu. Tous les graphismes des premiers tableaux étaient inclus, mais à mesure que l'on avançait, on s'est aperçu qu'il manquait certains graphismes, et dans les îles finales, il n'y avait pratiquement rien. Mais la plupart des décors et des sprites sont, pixel pour pixel, les mêmes que dans la version d'arcade.

■ ***Joy - Y a-t-il une différence entre les versions Amiga et ST, ou est-ce que ça n'est qu'une simple conversion?***

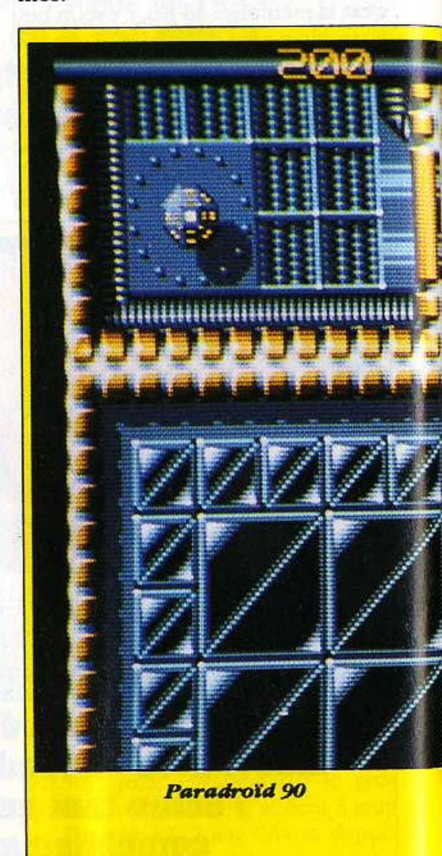
AB - Non! Je ne crois pas qu'on puisse se contenter d'une simple conversion, de toutes façons. Pour le son sur Amiga, il faut tout reprendre à zéro, et j'ai ré-écrit toutes les routines de tracé à l'écran pour utiliser le blitter de l'Amiga. Car avant que je fasse ça, le jeu était beaucoup plus lent sur Amiga. Les graphismes sont bien entendu les mêmes que sur ST, puisqu'ils sont identiques à l'original. Il n'y avait aucune raison de vouloir utiliser 32 couleurs sur l'Amiga, parce qu'on n'avait ni la mémoire ni le temps machine nécessaire pour tracer sur le cinquième plan de bits. De toutes façons, il ne faut pas juger un jeu Amiga sur le fait qu'il ressemble à une conversion de ST ou non, il faut le juger sur ses propres mérites.

■ ***Joy - Quand tu commences un jeu, est-ce que tu as le produit fini à l'esprit ou est-ce que tu commences avec juste une idée, en rajoutant des éléments au fur et à mesure?***

AB - Normalement, je commence à partir d'éléments qui me restent d'un précédent jeu, et d'une impression générale de ce qui doit se passer à l'écran, et puis je rajoute des éléments au fur et à mesure. Il est très difficile de savoir si une idée innovatrice va rendre quelque chose à l'écran tant qu'elle n'est pas complètement terminée. Je pourrais me contenter d'écrire des Shoot'Em Ups classiques, mais je préfère toujours faire des choses différentes et me concentrer sur la maniabilité, plutôt que sur le massacre systématique d'ennemis complètement standards.

■ ***Joy - Tu viens donc de terminer Paradroid 90. Pourquoi avoir refait ce programme sur 16 bits?***

AB - En fait, Hewson voulait faire convertir ce jeu par une équipe allemande, et on ne l'a appris que lorsque l'équipe en question nous a appelés pour avoir les sources! Mais ils s'étaient un peu avancés, car ils avaient simplement envoyé une démo à Hewson et pensaient que le contrat était dans la poche. Mais j'avais toujours rêvé d'en faire la conversion 16 bits et quand je l'ai proposé à Hewson, ils ont dit oui. Il m'a fallu un an pour le faire et toutes les versions que vous verrez utilisent les capacités de la machine à fond. Nous avons un système de développement qui nous permet de tirer parti des capacités particulières de chaque machine, quelle qu'elle soit. La version 16 bits est une version améliorée d'un jeu que j'ai créé il y a quelques années. Le scénario, c'est une planète lointaine qui est attaquée; des cargos sont lancés à sa rescousse, bourrés de droïdes et avec quelques humains aux commandes. Mais lorsqu'ils arrivent à proximité de la planète en question, les droïdes deviennent fous et ne répondent plus aux ordres. Ce qui est amusant, c'est que je n'ai pas regardé la version 8 bits lorsque je développais sur 16 bits; j'avais oublié certains détails qui me sont revenus en mémoire plus tard. J'ai ainsi pu ajouter tout ce que je voulais mettre dans la version C64 à l'origine, mais que je n'avais pas pu mettre à cause du manque de mémoire et de vitesse. Les robots, par exemple, sont animés.



Paradroïd 90

■ ***Joy - De quoi es-tu le plus fier, dans Paradroid?***

AB - Je suis très content du système de gestion des sprites, qui en fait n'est justement pas un système de gestion des sprites, mais de pixels. Chaque pixel composant les sprites peut être animé, déplacé, et peut détecter une collision, pour créer des effets comme un lance-flammes qui peut tirer dans 256 directions différentes, sans utiliser de formes prédessinées. La vitesse souffre un peu parce que la machine gère des tas d'objets, intelligemment, par exemple tous les robots ont une tête orien-

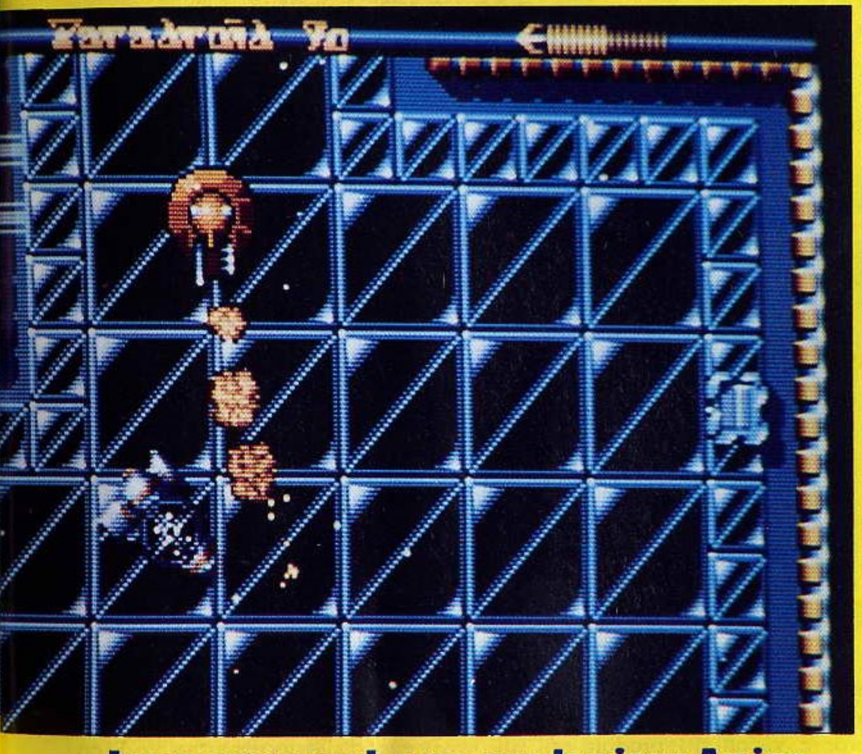
table indépendamment des autres, et tous ont une véritable ombre qui se déplace en fonction du relief, et pas simplement une espèce de tâche noire. Ils sont tous indépendants des uns des autres, de sorte que certains peuvent voir ou entendre le joueur et pas d'autres. J'ai préféré sacrifié la vitesse à la richesse du jeu. Les graphismes sont faits par Michael Field et c'est son premier jeu. Il les a faits avec CyberPaint.

■ ***Joy - Tu programmes combien d'heures par jour? Et à heures fixes?***

AB - Au début d'un projet, je travaille quarante heures par semaine sur cinq jours, tandis que lorsque le jeu est prêt d'être fini, je travaille plutôt 60 heures sur 7 jours. C'est assez serré, parce que les éditeurs veulent avoir des versions de test et des démos pour les magazines. Il est important de se tenir à un timing précis, parce que les éditeurs qui te payent à l'avance veulent voir des résultats. Un projet ne peut pas prendre beaucoup plus de temps que prévu, parce qu'on a tous des factures à payer. Mais je suis assez perfectionniste, ce qui n'est pas toujours dans l'intérêt des commerciaux qui sont derrière, alors je fais des heures sup' gratos... Je joue aussi pas mal, mais moins qu'avant, car je programme beaucoup plus. Et comme j'ai récemment acheté une maison, je me retrouve dans la situation de millions d'Anglais, paralysés par des mensualités exorbitantes, ce qui fait que j'ai moins d'argent pour m'acheter des jeux. J'aime bien aussi jouer dans les arcades, mes jeux préférés, ce sont Battlezone, Sinistar, Star Force, Slapfight et Space Harrier.

■ ***Joy - Penses-tu que la console représente l'étape suivante pour un possesseur de micro?***

AB - Je pense que certains utilisateurs de micro achèteront une console, mais je ne les vois pas revendre leur micro pour une console. Les consoles s'adressent à un public plus large que les micros. Beaucoup de possesseurs de micros ne jurent que par leurs machines et les utilisent pour des choses que les consoles ne peuvent pas faire. Les consoles sont faites pour les gens qui vont dans des salles d'arcades quand ils sont en vacances à la plage, mais qui refuseraient de toucher un ordinateur, même de loin. Mais j'aimerais bien adapter Paradroid 90 sur Sega Megadrive, pour peu qu'ils acceptent. Virgin est en train de chercher quels sont les titres qu'ils autoriseront. Je ne suis absolument pas intéressé par les consoles 8 bits, ceci dit. Et les programmeurs ne sont pas tellement favorisés dans ce genre de deal. Ils doivent payer le matériel et les cartouches vierges d'avance, et doivent financer entièrement le développement eux-mêmes, pour des droits d'auteurs minuscules. Les fabricants de consoles ont protégé les cartouches pour être les seuls à pouvoir les fabriquer, de sorte qu'ils ont un droit de veto sur les produits qu'on leur propose. Il semble aussi qu'ils ne cherchent pas de programmeurs. Ils restent assis, attendent qu'on vienne les supplier à genoux de développer sur leurs machines, et encaissent l'argent.



Je ne comprends pas que les jeux Amiga soient plus chers que les jeux ST

■ ***Joy - Penses-tu que les jeux sur micro soient trop chers?***

AB - Oui. Je ne comprends pas, par exemple, que les jeux Amiga soient plus chers que les jeux ST. Après tout, si tu développes une version spécifique à l'Amiga, ça veut dire que de l'autre côté, tu développes aussi une version spécifique à l'Atari. Mais ça n'a rien à voir avec les programmeurs. Les éditeurs ne supportent pas qu'on leur donne des directives de vente une fois que le produit est fini. Ils ne nous écoutent pas, que ce soit à propos de la jaquette, des instructions, de l'emballage ou quoi que ce soit d'autre. Ils ont des prix fixés d'avance qu'ils doivent respecter, quel que soit le coût réel des produits. Et il y a tellement d'intermédiaires... Les jeux 16 bits devraient être vendus à 100 francs, mais personnes ne veut les vendre à ce prix-là parce qu'il n'y a plus assez de marge pour les distributeurs, les revendeurs, etc. Moi, je serais très content de vendre mes jeux pas cher, pourvu qu'on me garantisse une rentrée d'argent suffisante pour vivre. Les programmeurs ne sont pas des grippe-sous, on fait ça parce qu'on aime ce boulot et pour la satisfaction de créer quelque chose d'original, on ne veut pas devenir milliardaires, on veut juste assez d'argent pour vivre. Je ne connais pas de programmeurs qui roulent sur l'or. Quelqu'un qui a deux ou trois Ferrari ne les a pas eu en programmant, c'est sûr. En éditant, peut-être?

■ ***Joy - La conception et le design d'un jeu sont très important, et c'est l'un de tes points forts. Comment crées-tu des concepts originaux?***

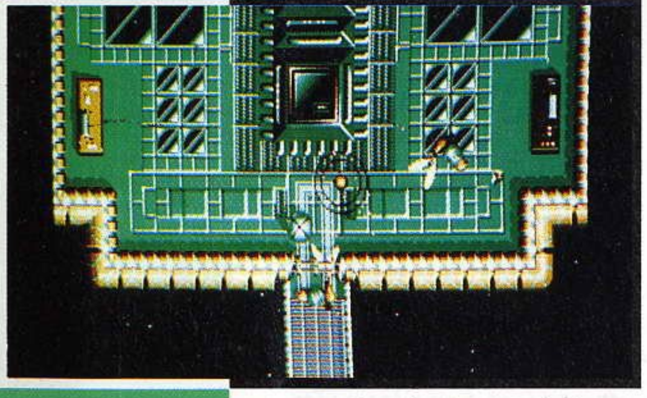
AB - J'aime bien avoir le dernier mot en ce qui concerne la conception d'un jeu que j'écris, et comme le design d'un jeu est fait pendant les phases de test, il est important que

Graftgold

j'en sois le seul responsable. J'aime bien aussi avoir un droit de regard sur des programmes que je n'écris pas mais qui sont fait par notre boîte. Il est difficile de trouver des concepts complètement originaux. Ce qui est certain, c'est que je ne peux pas m'asseoir avec une feuille de papier et chercher des idées. Des fois, je joue à d'autres jeux et j'essaie de regarder les choses sous un autre angle. D'autres fois, il y a des idées qui sont lancées, au bureau, et qui ne peuvent pas être exploitées dans d'autres jeux, alors je me les octroie au passage. J'aime bien aussi parler avec des amis joueurs et leur demander ce qu'ils voudraient voir. Sinon, je m'assieds devant mon ordinateur et je commence à dessiner une police de caractères, ou alors un décor, et je laisse les idées arriver lentement. Certaines idées doivent être implémentées pour faire naître d'autres idées. En tous cas, je n'écris jamais rien, tout est dans ma tête. Trouver des idées est probablement l'aspect le plus difficile de la programmation, mais c'est aussi le plus gratifiant lorsque l'idée en question fonctionne. Ce sont les bonnes critiques ou les lettres d'encouragement qui justifient toute cette peine.

■ ***Joy - Est-ce que les à-côtés de la programmation te dépriment?***

Ci-dessous : Paradroïd 90

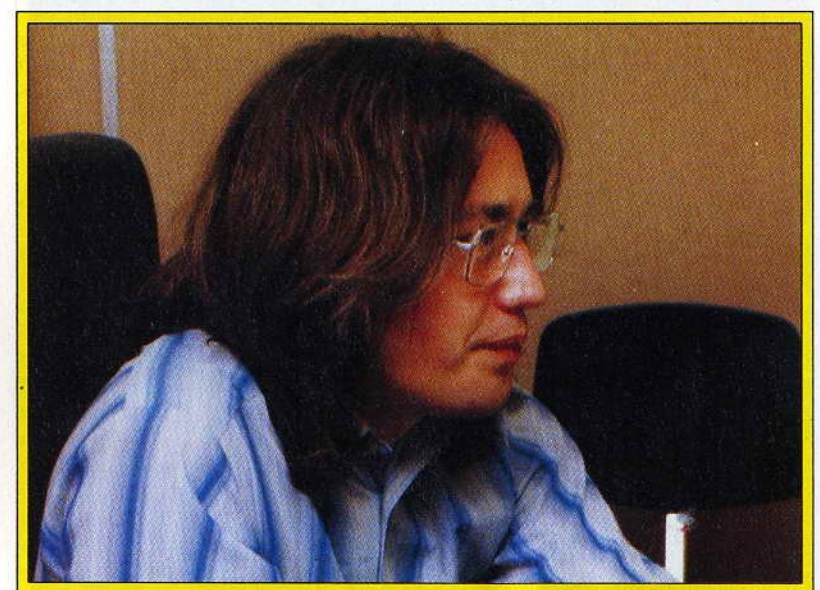


AB - Il y a des hauts et des bas. Si quelque chose ne marche pas alors qu'apparemment, le programme est correct, il est certain que ça me déprime, en revanche, quand un sprite fait exactement ce que je lui ai dit de faire, ça justifie tout. La chose que j'aime le moins, c'est le côté commercial. Moi, si un riche joueur venait me demander de faire un programme juste pour lui, je le ferais. Mais les éditeurs donnent des droits d'auteur ridicules, les distributeurs demandent des marges énormes, les revendeurs veulent qu'on leur reprenne les invendus, les pirates vendent des copies, tout ça, ce n'est que les différentes facettes d'une seule chose, la cupidité.

■ ***Joy - Comment sont les relations programmeur/éditeur?***

AB - Généralement, on a de bonnes relations avec les techniciens qui travaillent chez les éditeurs. Ils sont très concernés par les jeux et il est souvent pratique d'avoir des testeurs externes, encore que j'aime à penser que je trouve les bugs bien plus vite qu'eux. Ils contribuent parfois à la conception du jeu, mais très peu parce qu'en général je ne donne un jeu à l'extérieur que lorsqu'il est pratiquement fini. L'aspect vente ne m'intéresse pas du tout. Ils ont leur propre vision du produit qui en général est en contradiction totale avec la nôtre, et ils refusent toute discussion. Si un produit se vend bien, c'est parce qu'ils l'ont bien vendu, s'il se vend mal, c'est parce qu'il a été mal programmé! Ils sont très forts pour dire ce qu'ils ne veulent pas, mais ils ne savent pas dire ce qu'ils veulent. Normalement, un bon vendeur devrait être capable de vendre n'importe quoi, que ce soit bon ou pas.

Les relations varient selon les boîtes. Elles sont très bonnes avec MicroProse, par exemple, mais c'est peut-être parce que Steve leur envoie les nouvelles versions du travail en cours toutes les semaines. Si ils disent qu'ils n'aiment pas quelque chose, ils ont généralement un bonne raison pour ça. Avec Virgin, c'est fantastique, parce que leur directeur du développement est un ancien programmeur et qu'il connaît les problèmes liés au développement. Il y a des gens qui n'y connaissent rien, qui se contentent d'emmerder les programmeurs au téléphone et de récolter une paye conséquente.



Trouver des idées est probablement l'aspect le plus difficile de la programmation

■ ***Joy - Y a-t-il des programmeurs que tu admires?***

AB - Jeff Minter, sans l'ombre d'un doute. Des programmes comme Trip-a-Tron repoussent les limites de l'informatique. Il n'est pas souillé par le côté commercial de cette industrie. Il écrit exactement ce qu'il veut, sans être influencé par le public et les médias. Le fait qu'il parvienne à en vivre est d'ailleurs remarquable. Et en plus, c'est vraiment un très bon programmeur. Le public semble penser que comme ses programmes ne contiennent pas de graphismes et de sons digitalisés, ils doivent être moins bons que les autres. Mais c'est parce qu'il n'a jamais accepté de compromis! Stargate et Grid Runner sont parmi les jeux les plus agréables à jouer que je connaisse.

■ ***Joy - Quels sont tes hobbies?***

AB - J'écoute beaucoup de rock, dont Rush, Marillion, Yngvie Malmsteen, Michael Schenker et les Scorpions. Je joue un peu de la basse, et j'ai même joué dans un orchestre local qui fait du baloche. J'aime aussi les films de SF et je suis un grand fan de Star Trek et de Dr Who.

■ ***Joy - Merci.***

GENERAL PRESENTE EN EXCLUSIVITE "LE NOUVEAU GENERALISTE" LE CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE, DANS LEQUEL VOUS POURREZ CHOISIR EN TOUTE TRANQUILLITE : VOTRE MICRO, VOTRE IMPRIMANTE, VOTRE PERIPHERIQUE, VOTRE LOGICIEL PRO, VOTRE MODEM, VOTRE TELEFAX, VOTRE PHOTOCOPIEUR, VOTRE LECTEUR DE DISQUETTE, ETC... BREF, TOUTE LA MICRO, TV, HI-FI, V DEO, BUREAUTIQUE...

ET EN PLUS GAGNEZ UNE CLIO !

En participant au grand tirage au sort GENERAL*

2ème prix : Une semaine au soleil pour 2 personnes
Destination et dates de départ fixées par GENERAL après le tirage au sort.

3ème prix : Une configuration COMMODORE et son imprimante

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX

Nota : GENERAL se réserve le droit de modifier les prix, dates du tirage au sort et règlement de ce dernier.

Renseignements, conditions de participation et règlement dans le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".



COMMANDEZ VITE "LE NOUVEAU GENERALISTE" en renvoyant le coupon ci-contre. Bénéficiez des offres exceptionnelles, des cadeaux, et des nouveaux services GENERAL que vous retrouverez dans le catalogue.

A retourner à GENERAL 10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS Tél. **42 06 50 50**

OUI, je désire recevoir le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".
Je vous joint un chèque ☐ un mandat ☐ de 35 F.
Je déduirai ces 35 F de ma première commande si je retourne à GENERAL le bon figurant dans le catalogue avec cette dernière.

Société ....
Nom .... Prénom ....
Fonction ....
Adresse ....
....
C.P. ☐☐☐☐☐ Ville ....
Tél. : ....

* sans obligation d'achat

challenger's Tél : 47.00.37.36

NOUVEAU ! GENERAL DISTRIBUTEUR AGREE IBM PS/1





GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

PAR CHÈQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS PLANS, SOLUCES, LISTINGS OU TRUCS ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
53 avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

EDITO

Salut à donf!!!

Ben nous revoilà, après des vacances plus que méritées. Nous avons essayé les excuses à Elbaz pour prendre un mois de plus, mais le BigBoss n'a pas cru que nos deux arrière-grand-mères aient eu un accident de vélo! Dommage!

Z'avez-vu la gonz.... Bellaminette?? Vous y aurez droit de nouveau tous les mois. Cool non?

On en profite pour vous raconter la nouvelle occupation de JM Destroy, c'est un truc pour les intellos: il balance sa cigarette en l'air et il essaie de la rattraper avec la bouche! Bravo Jean-Marc.

Atchao bonsoir et rencard le 30 Septembre avec la prochaine Bellaminette.

DANBOSS & DANBISS

CE MOIS-CI UN SUPER JACK'S POKE DE 18000F

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur vo
tre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'éxistent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.
Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
Voici la marche a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit a &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait grâvement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste a changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire a chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.
Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment proceder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
*- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur **
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)
*Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur **
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !
Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.
Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut a gauche de l'écran
Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

DEFENDERS OF THE EARTH

```
1Ø REM DEFENDERS OF THE EARTH version Disk
2Ø REM Energie infinie Par Carine & Nicolas
3Ø (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A5C3
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>&1C57 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &A8A4,3:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1:PRINT"Inserer l'original de
11Ø PRINT"DEFENDERS OF THE EARTH...":CALL &BB18
12Ø FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A587
13Ø DATA 1E,ØØ,ØE,Ø1,C3,66,C6,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ
14Ø DATA CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32
15Ø DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,8Ø,16,Ø3,CD,8Ø,A5,21
16Ø DATA F8,Ø2,22,44,8Ø,21,BC,A5,11,F8,Ø2,Ø6,Ø1,ED
17Ø DATA BØ,C3,ØØ,8Ø,3E,C9,32,B5,83,C3,DD,A9
```

NINJA SPIRIT

```
1Ø REM Vies infinies sur NINJA SPIRIT version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5156 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ9,1
11Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
13Ø DATA CD,21,AØ,3E,4E,32,2E,AØ,3E,ØØ,A7,2Ø,Ø5,21
14Ø DATA 31,AØ,18,Ø3,21,38,AØ,11,B2,91,Ø1,Ø7,ØØ,ED
15Ø DATA BØ,CD,21,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø1,ØE,11,21,ØØ,9Ø
16Ø DATA DF,2E,AØ,C9,66,C6,Ø7,3E,ØØ,32,1D,52,ØØ,ØØ
17Ø DATA Ø1,7E,FA,3E,ØØ,ED,79,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

VENDETTA

```
1Ø REM Energie et temps infinis sur VENDETTA
2Ø REM version Disk (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ5B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>85Ø3 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ9,1
11Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
13Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø:RUN"DISC"
14Ø DATA CD,33,AØ,3E,4E,32,58,AØ,3E,ØØ,A7,2Ø,ØE,32
15Ø DATA FC,9Ø,32,39,93,32,56,93,32,E4,95,18,14,3E
16Ø DATA 3D,32,FC,9Ø,3E,ØE,32,39,93,3E,Ø5,32,56,93
17Ø DATA 3E,91,32,E4,95,CD,33,AØ,C9,21,ØØ,9Ø,16,Ø3
18Ø DATA ØE,44,CD,52,AØ,21,ØØ,92,16,Ø3,ØE,49,CD,52
19Ø DATA AØ,21,ØØ,94,16,ØB,ØE,42,CD,52,AØ,C9,1E,ØØ
2ØØ DATA DF,58,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

WORLD CUP SOCCER

```
1Ø REM Toujours gagnant
15 REM sur WORLD CUP SOCCER ITALIA 9Ø
2Ø REM version Disk Par Carine & Nicolas
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A58Ø TO &A613
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 2
7Ø IF ck<>&378D THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø PRINT"1=>Buts de l'adversaire non comptabilises
1ØØ PRINT"2=>Vous marquez tous les points
11Ø INPUT"Votre choix ";chx:MODE 1
12Ø IF chx=1 THEN POKE &A6Ø7,Ø:POKE &A6Ø9,&72
13Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
14Ø PRINT"Inserer l'original de WORLD CUP...
15Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT:CALL &A587
16Ø DATA 1E,ØØ,ØE,C1,C3,66,C6,ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ
17Ø DATA CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,4Ø,ED,BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32
18Ø DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ,ØC,16,Ø8,E5,D5,CD,8Ø
19Ø DATA A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,ØC,2Ø,EF,21
2ØØ DATA ØØ,3C,11,ØØ,DC,Ø1,ØØ,24,ED,BØ,26,2Ø,16,89
21Ø DATA Ø6,1C,ED,BØ,26,Ø1,16,Ø3,CD,8Ø,A5,21,ØØ,11
22Ø DATA 11,ØØ,Ø1,Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,26,Ø9,16,Ø4,E5,D5
23Ø DATA CD,8Ø,A5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,Ø9,2Ø
24Ø DATA EF,21,FF,7C,11,FF,7F,Ø1,ØØ,7C,ED,B8,21,ØØ
25Ø DATA 89,11,ØØ,CØ,Ø6,1C,ED,BØ,3E,C3,32,6C,19,AF
26Ø DATA Ø1,7E,FA,ED,79,C3,12,Ø4
```

MAFFIA

```
1Ø REM Vies infinies sur MAFFIA version Disk
2Ø REM (les vies descendent quand meme)
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>4399 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
11Ø PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ9,&3D
12Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:RUN"MAFFIA"
14Ø DATA CD,14,AØ,3E,4E,32,2D,AØ,3E,ØØ,32,82,91,32
15Ø DATA A1,93,CD,14,AØ,C9,16,1Ø,ØE,C5,1E,ØØ,21,ØØ
16Ø DATA 9Ø,DF,2D,AØ,16,1B,ØE,C4,1E,ØØ,21,ØØ,92,DF
17Ø DATA 2D,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

POP-UP

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 32 15 A1 par ØØ 32 15 A1. Pour avoir des objets infinis, remplacez trois fois les octets 3D 32 11 A1 par ØØ 32 11 A1, puis remplacez deux fois les octets 3D 32 12 A1 par ØØ 32 12 A1, puis remplacez les octets 3D 32 13 A1 par ØØ 32 13 A1. (Carine & Nicolas)

PIPE MANIA

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A 55 25 3D par 3A 55 25 ØØ. (Carine & Nicolas)

PINBALL MAGIC

Pour choisir son tableau de départ, remplacez les octets 1E 62 1D ØØ par 1E 62 1D XX (XX entre Ø et 11). (Carine & Nicolas)

ICE BREAKER

Pour avoir des vies infinies et le choix du niveau de départ, remplacez les octets 2Ø 32 3E Ø1 32 99 par 18 ØØ 3E Ø1 32 99, puis remplacez les octets 21 F3 FF CD Ø7 9C par 21 2Ø 32 22 Ø4 8F. (Carine & Nicolas)

ZONETROOPER

Pour avoir de l'air infini, remplacez les octets 18 ØB 7E D6 Ø1 par 18 ØB 7E D6 ØØ. Pour avoir du power infini, remplacez les octets 9C C9 7E D6 Ø1 par 9C C9 7E D6 ØØ. Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets C9 47 7E D6 Ø1 par C9 47 7E D6 ØØ. Pour avoir du temps infini, remplacez les octets FA 9B 7E D6 Ø1 par FA 9B 7E D6 ØØ.

LIBERATOR

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 53 1E 3D 32 par 3A 53 1E ØØ 32.

MAFFIA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 86 BE 3D 32 par 3A 86 BE 3D 32.

DEFENDERS OF THE EARTH

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets ED 43 4B 84 21 par C9 43 4B 84 21. (Carine & Nicolas)

DUCKULA

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 21 6C 36 7E 3C par 21 6C 36 7E ØØ.

SAIGON COMBAT UNIT

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets D6 Ø1 27 32 A5 par D6 ØØ 27 32 A5. Pour avoir des bombes infinies sur la première partie, remplacez les octets D6 Ø1 27 32 B3 par D6 ØØ 27 32 B3. Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets D6 Ø1 27 32 D4 par D6 ØØ 27 32 D4. Pour avoir des bombes infinies sur la seconde partie, remplacez les octets D6 Ø1 27 32 E2 par D6 ØØ 27 32 E2.

SENDA

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 3A 84 78 3D 2Ø par 3A 84 78 A7 2Ø. Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 3A E6 6F 3D 32 par 3A E6 6F A7 32. Le code de la seconde partie est PLATANON.

NINJA SPIRIT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 8B 2D 35 F2 par 21 8B 2D ØØ F2.

GONZALES

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 3A FD 4C 3D 32 par 3A FD 4C ØØ 32. Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 3A 75 79 3D F2 par 3A 75 79 ØØ F2, puis remplacez les octets C9 11 87 9C FE par C9 C9 87 9C FE.

DONKEY KONG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 FC 8E 35 F2 par 21 FC 8E ØØ F2.

DIZZY 3

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 84 A3 3D 32 par 3A 84 A3 ØØ 32.

STRYFE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 73 9E 7B D6 Ø1 par 73 9E 7B D6 ØØ.

WIZARD WILLY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A FD B7 3D FE par 3A FD B7 ØØ FE.

HOPPER COPPER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 F1 A5 35 28 par 21 F1 A5 B6 28.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 21 65 A4 35 CØ par 21 65 A4 35 C9.

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 3A F8 Ø9 3D 32 par 3A F8 Ø9 ØØ 32.

JUGGERNAUT

Pour avoir du damage infini, remplacez les octets FE 3Ø 3Ø 25 3A par FE 3Ø ØØ ØØ 3A.

CHICKIN CHASE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A F9 75 3D 32 par 3A F9 75 ØØ 32.

PARABOLA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A Ø5 83 3D 32 par 3A Ø5 83 ØØ 32.

CYBOR

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 2D A5 3D 2Ø par 3A 2D A5 A7 2Ø.

MADMIX GAME 2

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 E1 C3 A2 53 par ØØ E1 C3 A2 53.

INHUMAN

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 ØØ ØF 35 AF par 21 ØØ ØF ØØ AF. Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A FE ØE 3D 32 par 3A FE ØE ØØ 32.

PINBALL MAGIC

```
1Ø REM PINBALL MAGIC version Disk
2Ø REM Choix du tableau de depart et vies infinies
3Ø REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MODE 1
5Ø PRINT"Inserer l'original de PINBALL MAGIC..."
6Ø CALL &BB18:MEMORY &6FBØ:LOAD"flip",&6FB8
7Ø MODE 1:INPUT"Tableau de depart ( 1 a 12 ) ";a
8Ø IF a>12 OR a<1 THEN 7Ø
9Ø MODE 1:INPUT"Vies infinies ( o/n ) ";c$
1ØØ IF UPPER$(c$)="N" THEN v=&3D
11Ø POKE &6FD3,a-1:POKE &7663,v
12Ø CALL &6FB8
```

DOUBLE DETENTE

```
1Ø REM énergie infinie sur DOUBLE DETENTE Disk
2Ø REM Version du pack 'LES BARBARES'
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
5Ø FOR N=&A5ØØ TO &A545:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
7Ø IF SUM<>6638 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
9Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 1E,16,Ø1,CD,3C,A5,21,ØØ,36,16,Ø2,CD,3C,A5
13Ø DATA 21,ØØ,4E,16,Ø3,CD,3C,A5,AF,32,9Ø,55,32,97
14Ø DATA 55,C3,ØØ,2Ø,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9
```

SATAN

```
1Ø REM Vies infinies sur SATAN Disk
2Ø REM Code de la seconde partie : Ø1Ø2Ø3Ø4
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>4415 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
9Ø CALL &BBØ6:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 11,ØØ,ØØ,21,ØØ,Ø1,ØE,41,DF,38,AØ,21,ØØ,ØØ
11Ø DATA 22,CA,Ø1,22,CC,Ø1,21,26,AØ,11,4Ø,ØØ,ED,53
12Ø DATA 1Ø,Ø2,Ø1,CØ,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,3A,47,AA,3D
13Ø DATA 2Ø,Ø6,32,18,62,C3,3C,Ø3,AF,32,99,65,18,F7
14Ø DATA 66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

PIPEMANIA

```
1Ø REM Temps infini sur PIPEMANIA version Disk
2Ø REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø PRINT"Inserer l'original de PIPE MANIA...
5Ø CALL &BB18:MODE Ø:BORDER Ø:FOR i=Ø TO 15
6Ø READ c$:c=VAL("&"+c$):INK i,c:NEXT
7Ø LOAD"screen.scr":FOR p=&C7E1 TO &C7EA
8Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
9Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
1ØØ IF ck<>&4A3 THEN 11Ø ELSE CALL &C7DØ
11Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
12Ø DATA ØØ,Ø2,ØD,ØF,ØB,14,18,Ø3,Ø6,1Ø,16,12,Ø4,Ø8
13Ø DATA 1A,Ø9,AF,32,FF,25,21,96,ØØ,C3,68,BC
```

POP-UP

```
1Ø REM Vies et objets infinis sur POP-UP
15 REM version Disk
2Ø REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &91FF:MODE 1
4Ø PRINT"Inserer l'original de POP-UP...
5Ø CALL &BB18:MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø
6Ø LOAD"MP.BIN",&92ØØ:POKE &9358,&A5:POKE Ø,Ø
7Ø FOR p=&A5E8 TO &A6Ø7
8Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
9Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
1ØØ IF ck<>&A8F THEN 11Ø ELSE CALL &92ØØ
11Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
12Ø DATA 3A,56,A7,FE,45,CA,58,Ø3,AF,32,42,1Ø,32,98
13Ø DATA 1D,32,A5,1F,32,8D,21,32,14,1D,32,21,1F,32
14Ø DATA EF,ØD,18,E5
```

BARBARIAN II

```
1Ø REM Plein de bidouilles sur BARBARIAN 2 Disk
2Ø REM Version du pack 'LES BARBARES'
3Ø REM Pressez 'CLR' pour tuer votre adversaire
4Ø REM Pressez 'ESC' pour changer de level
5Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
6Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
7Ø FOR N=&A5ØØ TO &A58F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
8Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
9Ø IF SUM<>14Ø41 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
1ØØ PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
11Ø MODE Ø:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø:CALL &A5ØØ
12Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
13Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
14Ø DATA 4Ø,16,ØC,CD,85,A5,F3,21,ØØ,4E,11,ØØ,B3,Ø1
15Ø DATA ØØ,Ø7,D5,ED,BØ,21,4B,A5,11,4Ø,ØØ,ED,53,CB
16Ø DATA B3,Ø1,CØ,ØØ,ED,BØ,21,ØØ,CØ,11,Ø1,CØ,Ø1,FF
17Ø DATA 3F,75,ED,BØ,C9,F5,AF,32,2F,43,32,92,3D,32
18Ø DATA ØC,3E,32,CE,57,3E,27,32,48,3E,32,5A,3E,3E
19Ø DATA AF,21,AC,56,77,23,3E,32,77,23,3E,38,77,23
2ØØ DATA 3E,51,77,23,3E,C9,77,3E,1C,32,82,52,3E,53
21Ø DATA 32,83,52,F1,C3,8Ø,ØA,1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66
22Ø DATA C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

TURBO KING

```
10 REM Vies et temps infinis sur TURBO KING
20 REM Version K7 avec MAGNUM (face A)
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A400 TO &A423:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4154 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A400
100 DATA 3E,CD,21,12,A4,32,63,A2,22,64,A2,AF,32,66
110 DATA A2,C3,00,A2,3A,61,BF,FE,DC,C0,AF,32,9C,07
120 DATA 32,D6,07,32,EB,3E,C9,00,00,00,00,00,00,00
```

TURBO KING

```
10 REM Vies et temps infinis sur TURBO KING
20 REM Version K7 avec MAGNUM (face B)
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A400 TO &A423:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4090 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A400
100 DATA 3E,CD,21,12,A4,32,63,A2,22,64,A2,AF,32,66
110 DATA A2,C3,00,A2,3A,61,BF,FE,DC,C0,AF,32,A2,07
120 DATA 32,DC,07,32,A1,3C,C9,00,00,00,00,00,00,00
```

GUERILLA WAR

```
10 REM Vies infinies sur GUERILLA WAR Disk
20 REM Version du pack 'LES BARBARES'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A585:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>12135 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 30,16,18,CD,7B,A5,21,00,48,16,19,CD,7B,A5
130 DATA 21,00,60,16,1A,CD,7B,A5,21,00,78,16,1B,CD
140 DATA 7B,A5,21,00,47,11,00,D0,01,00,30,ED,B0,11
150 DATA 00,90,01,00,0F,ED,B0,16,14,21,24,09,D5,CD
160 DATA 7B,A5,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,19,20,F1,21
170 DATA 00,D0,11,00,C0,01,00,30,ED,B0,21,00,90,01
180 DATA 00,0F,ED,B0,AF,32,5A,3A,C3,C8,1B,1E,00,0E
190 DATA C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00
```

GAZZA SUPER SOCCER

```
10 REM Aucun but pour l'adversaire sur GAZZA K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A400 TO &A476:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>10343 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A400
90 DATA 21,66,A4,06,10,AF,E5,C5,F5,46,48,CD,32,BC
100 DATA F1,C1,E1,3C,23,10,F1,3E,01,CD,6B,BC,21,54
110 DATA A4,11,00,40,06,05,CD,46,A4,21,54,A4,11,00
120 DATA C0,06,09,CD,46,A4,21,5D,A4,11,00,20,06,09
130 DATA CD,46,A4,3E,E3,32,58,51,32,65,51,C3,00,20
140 DATA D5,11,00,10,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,C3,7A,BC
150 DATA 47,41,5A,5A,41,2E,53,43,52,47,41,5A,5A,41
160 DATA 2E,42,49,4E,00,0D,06,0F,1A,03,18,01,02,0B
170 DATA 12,10,14,09,0C,0A,00,00,00,00,00,00,00,00
```

QUAD

```
10 REM Vies infinies sur QUAD version Disk
20 REM Pour le pack 'DRIVERS'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 OPENOUT "M":MEMORY &300:CLOSEOUT
50 LOAD"PRESENT.ECR",&400:LOAD"AFF.BIN",&5000
60 CALL &5000:LOAD"TABLEAU.ECR",&400
70 LOAD"TABLO.BIN",&5000:CALL &5000
80 LOAD"QU.BIN",&302:POKE &7F66,0:CALL &5390
```

LIVINGSTONE II

```
10 REM Vies infinies sur LIVINGSTONE 2 Disk
20 REM Code de la seconde partie : 15215
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4470 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &BB06:CALL &A000
100 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,3C,A0,21,1D,A0
110 DATA 11,50,00,ED,53,14,01,01,80,00,ED,B0,C3,00
120 DATA 01,21,5F,00,22,8C,03,21,67,00,22,9F,03,C3
130 DATA 00,03,3E,A7,32,23,54,C3,00,03,3E,A7,32,9A
140 DATA 22,C3,00,03,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00
```

HIGHWAY PATROL

```
10 REM Collisions infinies sur HIGHWAY PATROL
20 REM Version Disk du pack 'DRIVERS'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3998 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ LA FACE B DE 'DRIVERS'"
90 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000
100 DATA 06,02,21,3D,A0,11,00,C0,CD,77,BC,21,00,02
110 DATA CD,83,BC,CD,7A,BC,3E,C3,32,68,2B,21,00,00
120 DATA 22,6D,28,22,6C,28,22,01,2A,22,02,2A,22,06
130 DATA 2A,22,07,2A,22,13,2A,22,14,2A,22,20,2A,22
140 DATA 21,2A,C3,00,02,52,52,00,00,00,00,00,00,00
```

CHICAGO 90

```
10 REM Temps infini sur CHICAGO 90 Disk
20 REM Pour le pack 'DRIVERS'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 OPENOUT "M":MEMORY &300:CLOSEOUT
50 LOAD"CH90":POKE &F5B,&A7:CALL &580
```

POP-UP

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &1Ø42,Ø.
Pour avoir des objets infinis, faites :
POKE &ØDEF,Ø
POKE &1D14,Ø
POKE &1D98,Ø
POKE &1F21,Ø
POKE &1FA5,Ø
POKE &218D,Ø.
(Carine & Nicolas)

VENDETTA

Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &4Ø93,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &2D8E,Ø
POKE &37CB,Ø
POKE &37E8,Ø.

PIPE MANIA

Pour avoir du temps infini, faites : POKE &25FF,Ø.
(Carine & Nicolas)

PIPE MANIA

Voici les mots de passe pour acceder aux différents levels:
FINE-NEWS-FAIL-SAIL- ERIC -TAPE-SLOW-ACHE.
(Carine & Nicolas)

WORLD CUP ITALIA 9Ø

Pour que l'adversaire ne marque pas de point, faites:
POKE &1972,Ø.
Pour marquer tous les points, y compris ceux de l'adversaire, faites :
POKE &196C,&C3.
(Carine & Nicolas)

DEFENDERS OF THE EARTH

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &83B5,&C9.
(Carine & Nicolas)

PINBALL MAGIC

Pour choisir son tableau de départ, faites :
POKE &6FD3,TAB-1 (TAB entre 1 et 12).
(Carine & Nicolas)

ICE BREAKER

Pour avoir des vies infinies, et le choix du niveau de départ, faites :
POKE &8FØ4,&18
POKE &8FØ5,Ø
POKE &8FØF,&2Ø
POKE &8F1Ø,&32
POKE &8F11,&22
POKE &8F12,4
POKE &8F13,&8F.
(Carine & Nicolas)

LIBERATOR

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &117D,Ø.

MAFFIA

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &ØBØ2,Ø
POKE &1721,Ø.

COUNT DUCKULA

Pour avoir du temps infini, faites : POKE &37A4,Ø.

SAIGON COMBAT UNIT

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites:
POKE &A398,Ø.
Pour avoir des bombes infinies sur la première partie, faites :
POKE &A412,Ø.
Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites:
POKE &A4C7,Ø.
Pour avoir des bombes infinies sur la seconde partie, faites :
POKE &A541,Ø. Le code de la seconde partie est "STARLIGHT".

ZONE TROOPER

Pour avoir de l'air infini, faites :
POKE &8EB1,Ø.
Pour avoir du power infini, faites :
POKE &8EFE,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &8FB4,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8E5Ø,Ø.

NINJA SPIRIT

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &521D,Ø.

DONKEY KONG

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8A18,Ø.

SENDA

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites POKE &784E,&A7.
Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites POKE &6FD3,&A7.
Le code pour la seconde partie est PLATANON.

DIZZY 3

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &AØ63,Ø.

STRYFE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &9E4A,Ø.

WIZARD WILLY

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1C1C,Ø.

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Pour avoir des balles infinies, faites POKE &Ø415,Ø.

JUGGERNAUT

Pour avoir des dommages infinis, faites :
POKE &69CD,Ø
POKE &69CE,Ø.

GONZALES

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites POKE &Ø613,Ø.
Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites POKE &F5C4,Ø
POKE &C6D5,&C9.

HOPPER COPPER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8D41,&B6.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &A471,&C9.

CHICKIN CHASE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &7E4F,Ø.

PARABOLA

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8514,Ø.

CYBOR

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &9Ø63,&A7.

MAD MIX GAME 2

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &6F95,Ø.

INHUMAN

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &ØBC8,Ø.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &Ø994,Ø.

GAZZA'S SUPER SOCCER

Pour que tous les buts soient attribués au joueur, faites : POKE &5158,&E3
POKE &5165,&E3.

Suite page 125

Cours de Bidouilles

Salut les kids. L'heure est grave. En effet, il est temps de replier les parasols, de ranger les cannes a pêche, et de quitter les maillots de bain (oh oui !) pour remettre quelque chose de plus chaud (oh non...). Les vacances sont terminées. Adieu la plage et bonjour le bureau. Alors on reprend les bonnes habitudes et on se remet au boulot. Back to the bidouilles !

THE 'SUB' WAY

Oui, je sais. Moi j'aime assez comme titre. En français, ca aurait donné : 'la méthode des SUB'. Mais bon, c'est visiblement beaucoup moins drôle. Vous aviez certainement remarqué que jusqu'ici, notre but a été de faire la chasse et de tuer sans pitié (n'en déplaise a Brigitte Bardot), toutes les instructions de décrémentation en tous genres. Vous étiez surtout familiers pour l'instant avec DEC A et DEC (HL). Comme vous l'aviez compris, ces instructions enlèvent un du contenu de l'opérande (ici, le registre A, ou la case mémoire pointée par le registre HL). L'instruction SUB, comme son nom l'indique, effectue une SUBstraction (une soustraction pour les anglophobes) entre le registre A et le contenu de l'opérande (qui peut être un nombre, ou un registre). Par exemple, SUB &10 enlevé 16 au registre A. On peut remplacer l'instruction DEC A par un SUB &01. OK ? Autre exemple : SUB D enlevé au registre A le contenu du registre D. Et SUB A me demanderez-vous ? SUB A enlevé au registre A le contenu du registre A, c'est-à-dire que cette instruction annule A et revient a faire LD A,0. L'intêret est que c'est plus joli, et que ca gagne un octet. Dernier exemple : l'instruction SUB (HL) enlevé au registre A le contenu de la case pointée par HL.

Certains programmeurs affectionnent particulièrement les SUB, et préfèrent mettre un SUB &01 au lieu d'un DEC A, malgré la perte de place d'1 octet à chaque fois). Si un jeu récalcitrant persiste à vous résister malgré tous vos efforts, et que vous êtes à court d'idées, vous pouvez rechercher d'éventuels SUB &01. En code machine, cette instruction donne : D6 01. Lorsque vous l'avez trouvée, remplacez le 01 par un 00. Mais attention ! ceci est une recherche de dernier recours, car vous risquez de trouver un grand nombre de SUB &01 qui n'auront pas grand chose à voir avec les vies infinies.

Si par contre le jeu que vous bidouillez décrémente de plusieurs octets une valeur, par exemple un quelconque niveau d'énergie qui serait diminue de cinq unités en cas de choc important, il est fort judicieux de vous mettre en quête des SUB &05, c'est-à-dire : D6 05, et de remplacer 05 par 00.

Enfin, lorsque vous avez trouvé la case mémoire des vies, et repéré ou elle est appelée en-dehors de l'initialisation, vous pouvez remplacer par des 00 tous les SUB qui se trouvent après le LD A,(XXXX) et avant le LD (XXXX),A.

L'ABC DU BCD

Le BCD ? mais qu'est-ce-que t'est-ce ? Et bien c'est encore un mode de représentation numérique. Vous connaissiez déjà le décimal (celui que vous utilisez quand vous comptez sur vos dix doigts), le binaire (pour les manchots amputés du pouce, de l'index, et du majeur), et l'héxadécimal (pour les enfants de Tchernobyl). Voici maintenant le BCD, qui signifie en anglais dans le texte Binary Coded Decimal, alias Decimal Code en Binaire (on ose même dire parfois DCB). Dans cette représentation, un quartet (quatre bits) représente un chiffre de 0 a 9. Généralement, on utilise du BCD compacté, c'est-à-dire qu'on groupe par deux les quartets, ce qui nous donne donc deux chiffres en BCD dans un octet. Mais là vous me direz que c'est idiot, que ca perd plein de place parce que stocker un chiffre de 0 a 9 dans 4 bits alors que ces 4 bits permettent 16 possibilités, c'est un affreux gaspillage. Effectivement, ce n'est pas du tout un gain de place, mais c'est par contre très pratique. C'est d'ailleurs très utilisé en comptabilité et dans les montres et les calculatrices pour l'affichage par segments. L'inconvenient du BCD est qu'on ne peut pas faire d'opération sans opérer à un petit réajustement. En effet, dans le quartet BCD, seules les 10 premières valeurs sont utilisées. Si donc vous additionnez 9 et 3 en BCD, vous allez obtenir 12 qui n'est pas un chiffre BCD. Pour obtenir le bon résultat, il faut ajouter 6 a tout résultat dépassant 9. Ainsi, 12+6=18; or, 18 en hexadécimal s'écrit &12. Simple, non ? Vous venez de découvrir l'avantage primordial du BCD, c'est qu'il permet de visualiser les nombres en hexadécimal. Par exemple, 32 en BCD donne 50, et 50 en hexadécimal donne &32. En ce qui concerne la petite opération a effectuer sur les résultats dépassant 9, il y a une instruction du Z80 qui se charge de cette tache: il s'agit de DAA (Decimal Adjust the Accumulator), dont le code machine est &27. Le BCD permet donc de stocker dans un octet un nombre entre 0 et 99.

Et alors crie la foule qui s'impatiente, quel rapport avec les vies infinies ? Aucun ! Mais par contre, cela concerne de très près le temps infini, et parfois l'énergie et d'autres choses. Si par exemple, votre jeu démarre avec 59 secondes, il y a de grandes chances que le programmeur ait utilisé la représentation BCD. Pour rechercher l'initialisation du temps, il vous est donc conseillé de rechercher :

LD A,&59 3E 59
LD (XXXX),A 32

Même chose pour les jeux possédant un compteur d'énergie en % qui demarre à 99, (comme par exemple Crafton & Xunk), ou vous pouvez recherche les octets 3E 99 32. Si vous avez 59 secondes, vous pouvez en mettre 99 à la place (attention, ne pas mettre FF, sinon l'affichage risque de produire des résultats bizarres !), mais si vous avez 99% d'énergie, vous êtes bien sûr obligés de rechercher plus loin les autres appels à la case mémoire, pour éliminer les décrémentations qui se manifestent sous la forme habituelle (DEC A, SUB &01, SUB &09...), mais sont toujours suivies de l'instruction DAA, ce qui permet de les repérer plus facilement.

Enfin, à part le temps et l'énergie, les nombres de balles, de grenades, etc... peuvent être également stockés en BCD, surtout si ces nombres sont susceptibles de dépasser 9.

MERCI DE VOTRE ATTENTION

Oui, merci beaucoup et brâvo d'avoir digéré si facilement ce cours quelque peu monolithique. Dans le prochain épisode, entre autres choses, nous approfondirons la notion de temps infini (parce que nous sommes loin d'avoir fait le tour du sujet !). Profitez bien de mes conseils, éclatez-vous sur vos jeux bidouillés, défoncez les méchants aliens pour moi, embrassez de ma part la gentille princesse du dernier tableau, et n'oubliez pas de lui dire de faire un tour sur le 36 15 JOYSTICK en BAL MAUBERT pour me donner de ses nouvelles (NDLR: Il faudrait pour cela que tu la lises un peu plus souvent...). Atchao bonsoir !

PATRICE MAUBERT

Recto Verso

Recto Verso Spécial Suite Comme promis le mois dernier, voici la deuxième partie de cette rubrique consacrée à la bibliographie dédiée à Flight Simulator. Ou à raison.

Si le premier flap. Pardon. Si le premier volet était surtout axé sur «Flight Simulator Co-Pilot», laissez-moi maintenant vous entrenir de «Voler avec Flight Simulator» qui, en dépit d'un titre au ras des pâquerettes, va vous permettre de planer très très haut sur micro. Consacré plus particulièrement aux versions 16 bits et Mac du logiciel, il permet de se familiariser tout en douceur avec les commandes du logiciel, mais surtout de piloter proprement. En effet, avec un peu de (mauvaise) pratique, il est aisé de voler n'importe comment sans casser trop de bois. Pourtant, en suivant quelques règles propres à l'aviation civile, la simulation se complique grandement; c'est là que ça commence à être vraiment rigolo.

Bref, mine de rien, on se familiarise avec le décollage et l'atterrissage, les problèmes de mélange et l'influence de la température sur le bon fonctionnement du moteur ainsi qu'à tout un tas de trucs absolument délirants. Puisque FS II est quasiment parfait, autant en profiter et l'utiliser à la pleine mesure de ses moyens.

TRUCS EN VRAC

En prime, la fin du bouquin comprend les cartes des aéroports existants dans la disquette programme ainsi que les renseignements s'y référant. Plus fort, un tableau fournit même les vitesses de croisière en fonction de l'altitude et du régime du moteur. Pratique pour redresser une situation désespérée.

Et puis aussi, on trouve des trucs... Ah, j'en vois qui bougent. C'est vrai que vous êtes là pour ça.

Tenez, par exemple: coment régler efficacement les coordonnées de la tour de contrôle sans rencontrer de problème d'affichage?

Fastoche, il suffit de régler les coordonnées de POSITION SET après avoir enclenché la pause. Ceci fait, on ferme la fenêtre NAV, on enlève la pause, on la remet. Retour à POSITION SET: il ne reste plus qu'à rentrer les coordonnées de la tour. Simple et efficace.

Plus fort encore, il est expliqué comment transformer FS II en simulateur d'avion radio-commandé. Bien sûr, j'en vois déjà qui sourient d'un air finaud en se disant qu'ils y ont déjà pensé. Moi aussi, je me suis regardé voler. N'empèche que le réglage des différents paramètres proposé par l'auteur est d'une telle perfection que l'on a, très vite, réellement l'impression de piloter un appareil réduit. Ne manque plus que le bruit strident du petit moteur et l'odeur de thérébentine.

AERO MODELISME

Bien entendu, je ne vais pas tout vous dévoiler de la méthode utilisée d'autant que par la suite (le «chapitre» aéro-modélisme occupe un bon tiers du bouquin), on trouve le moyen d'affiner encore la simulation. Enfin, la simulation de cette simulation. Disons qu'en gros, il faut régler les coordonnées de l'avion NORTH à 17226.191, EAST à 5177.0390 et ALT 0.0. Ensuite, règlez la tour NORTH à 17226.000, EAST à 5177.0000 et ALT à 40.0000. Puis règlez spot view à 150 pieds, altitude 0, Roll et vue de gauche. Ensuite, montez le gouvernail à fond, puis appuyez 5 fois sur la touche qui le fait redescendre. Après avoir ouvert SIM, choisissez partial panel et éteignez toutes les options. Tirez alors le haut du tableau de bord vers le bas pour le faire disparaître, agrandissez au maximum la vue de l'avion en cliquant deux fois très rapidement en haut de la fenêtre (à l'endroit où est inscrit le nom de la fenêtre habituellement). A moins de vouloir piloter de nuit (stupide), réglez l'horloge à 9h 30, puis réouvrez SIM et éteignez là aussi toutes les options de REALISM. En cliquant sur l'option MULTI PLAYER, choisissez une couleur pour votre appareil (pourquoi croyez-vous qu'on m'appelle «Le Baron Rouge»!) et passez enfin en mode «vue de la tour».

Vous voilà en possession d'un avion radio commandé de 90 centimètres d'envergure environ. Pour monter, accélérer; pour descendre, ralentir. C'est d'autant plus réaliste qu'en ayant éliminé le Partial Panel et en cachant le tableau de bord, on fait gagner au pauvre ordinateur un temps précieux en lui évitant l'affichage dudit tableau. Résultat, la vue de l'extérieur s'en trouve notablement accélérée. Je vous laisse en profiter...

Moulinex

Le livre «Flight Simulator» est édité par Marabout.
«Flight Simulator Co-Pilot» et «Volez avec Flight Simulator» sont édités par Microsoft/PSI.
«Aux Commandes de Flight Simulator Version 3» est édité par PSI.
«Le livre de Microsoft Flight Simulator 3» est édité par Micro-Application.



CHOISISSEZ



LOGICIE
AVANTA

SELECTION COMPATIBLES PC

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
E.WEAWER BASEBALL	89	59,90
STAR WARS	89	59,90
SNOOKER	89	59,90
CONFLICT IN EUROPE	109	69,90
DEF CON 5	109	69,90
CENTIPEDE	109	69,90
MOON PATROL	109	69,90
GALAXIANS	109	69,90
4TH IN INCHES	109	69,90
THE PAWN	149	99,90
ROCKER RANGER	149	99,90
D.STRIP POKER	149	99,90
WATERLOO	149	99,90
MILLENIUM 2.2	149	99,90
COLOSSUS BRIDGE	149	99,90
LICENCE TO KILL	149	99,90
INDIANA JONES	199	139,90
CRAZY CARS 2	209	149,90
HARD DRIVIN	229	159,90
KEEF THE THIEF	249	179,90
GHOSTBUSTERS 2	269	189,90
GUNSHIP	289	219,90
DRAGONS LAIR	499	349,90

SELECTION ATARI ST

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
WARP	69	39,90
VIXEN	69	39,90
TERRESTRIAL		
ENCOUNTER	69	39,90
ATAX	69	39,90
FERNANDEZ		
MUST DIE	69	39,90
THE GAMBLER	69	39,90
JUG	69	39,90
PRISON	69	39,90
ST WARS	69	39,90
SLAYGON	69	39,90
AFTER BURNER	89	59,90
ARCHIPELLAGOS	89	59,90
BUFFALO BILL	89	59,90

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
FIFTH GEAR	89	59,90
INTERPHASE	89	59,90
N.M GRAND PRIX	89	59,90
APB	109	69,90
ROAD RAIDER	109	69,90
FUTURE SPORTS	109	69,90
LANCASTER	109	69,90
OFF SHORE		
WARRIOR	109	69,90
BLACK TIGER	209	149,90
E.MOTION	209	149,90
ITALY 90	229	159,90
HEAVY METAL	209	149,90
SPACE ACE	449	319,90
WILD STREETS	229	159,90

Club Européen du Logiciel

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE

En devenant membre du CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL, vous bénéficiez de tous les privilèges que nous vous avons réservés :

- Des prix exceptionnels
- Un choix de softs remis périodiquement à jour
- Une garantie totale de satisfaction : tous nos logiciels sont neufs mais si, toutefois, vous constatiez un problème, nous vous les échangeons, sans discussion, par retour.

Pour bénéficier de ces avantages, il vous suffit de commander, aujourd'hui, 3 softs parmi ceux que nous avons sélectionnés et, une fois par édition de catalogue, vous n'aurez qu'à acheter un soft à un prix exceptionnel. A tout moment, vous pourrez, par simple lettre, quitter le CLUB ou continuer à profiter de ses avantages.

VISITEZ LA BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE

PLUS DE 10.000 LOGICIELS EN STOCK

82-84 bd des Batignolles
75017 Paris
Tél. : (1) 42.93.24.58
CATALOGUE SUR DEMANDE

en du Logiciel

LS AU PRIX CLUB ET BENEFICIEZ DES GES DU CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL

SELECTION AMSTRAD CPC DISK

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
ANDY CAPP	69	39,90
BLASTEROIDS	69	39,90
BALL BREAKER 2	69	39,90
GALACTIC GAMES	69	39,90
VIXEN	69	39,90
MOVIE	69	39,90
LASER SQUAD	89	59,90
TYPHOON	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
ALTERED BEAST	89	59,90
COLOSSUS CHESS	109	69,90
POWER DRIFT	109	69,90
MYTH	109	69,90
FIGHTING SOCCER	109	69,90
KICK OFF	139	89,90
CRAZY CARS 2	149	99,90
WILD STREETS	149	99,90
CABAL	159	109,90
CASTLE MASTER	159	109,90
CRACK DOWN	159	109,90
E.MOTION	159	109,90
ROBOCOP	159	109,90
TURBO OUT RUN	159	109,90
GUNSHIP	169	119,90
MICROPROSE SOCCER	169	119,90

SELECTION AMSTRAD CPC K7

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
LUCAS FILM	39	19,90
VIXEN	39	19,90
ALIEN 8	39	19,90
ELEVATOR ACTION	39	19,90
JACK BURTON	39	19,90
NINJA HAMPSTER	39	19,90
NEMESIS	49	29,90
TETRIS	49	29,90
BLASTEROIDS	59	39,90
CAULDRON	59	39,90
PASING SHOT	59	39,90
RAMPARTS	59	39,90
PACLAND	69	39,90
XENOPHOBE	69	39,90
DRAGONS LAIR	69	39,90
ALTERED BEAST	79	39,90
POWER DRIFT	79	39,90
NINJA WARRIOR	79	39,90
GALAXY FORCE	79	39,90
KICK OFF	89	59,90
CYBERBALL	109	69,90
E.MOTION	109	69,90
WORLD CUP SOCCER	109	69,90
100% DYNAMIT	129	79,90
EPYX ACTION	129	79,90

SELECTION AMIGA

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFWARE	PRIX CLUB
CONFLICT IN EUROPE	69	39,90
CAPITAIN BLOOD	69	39,90
MISSION ELEVATOR	69	39,90
WARP	69	39,90
ARCHIPELAGOS	89	59,90
PACLAND	89	59,90
PACMANIA	89	59,90
RETURN OFJEDI	89	59,90
TITAN	89	59,90
THUNDERBIRDS	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
SKY CHASE	89	59,90
BUFFALO BILL	89	59,90
INTERPHASE	89	59,90
A.P.B	109	69,90
ALTERED BEAST	109	69,90
BALISTIX	109	69,90
DYNAMITE DUX	109	69,90
GALAXY FORCE	109	69,90
POWER DRIFT	109	69,90
TOOBIN	109	69,90
BLOODWICH	149	99,90
HARD DRIVIN	169	119,90
NINJA WARRIOR	189	129,90
CHASE H.Q	229	159,90
BLACK TIGER	229	159,90
IVANHOE	229	159,90
DRAGONS LAIR	409	289,90

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à
LUDIC SOFTWARE
82-84 bd des Batignolles
75017 Paris

Club Européen du Logiciel

NOM ____________
ADRESSE ____________
____
VILLE ____________
CODE POSTAL ____________
Tél. ____________
Signature des parents pour les -18 ans

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage : Préciser : ❑Cassette ❑Disk	+15F
TOTAL A PAYER	

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
ATARI ST❑ AMSTRAD CPC❑ AMIGA❑ C64❑
SPECTRUM❑ PC/COMPATIBLES❑

POUR CONSOLE NINTENDO®

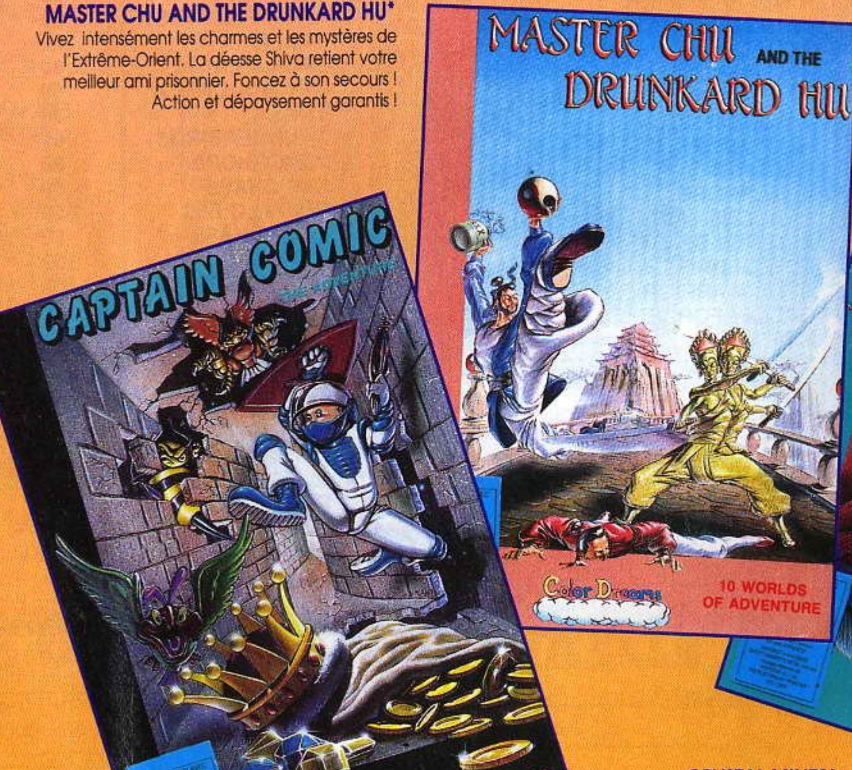
3 ATOUTS DANS VOTRE JEU !



MASTER CHU AND THE DRUNKARD HU*

Vivez intensément les charmes et les mystères de l'Extrême-Orient. La déesse Shiva retient votre meilleur ami prisonnier. Foncez à son secours ! Action et dépaysement garantis !





CRYSTAL MINES*

Etre propriétaire d'une mine de diamants quel stress ! Seul, aux commandes de votre robot télécommandé, vous explorez les entrailles de la terre. Attention ! D'horribles monstres vous barrent la route. Saisissez votre chance et devenez riche ou pauvre. A vous de jouer !

CAPTAIN COMIC*

D'ignobles traîtres ont dérobé les trésors de la planète Osmic. Heureusement le Captain Comic veille ! Une aventure décoiffante, un jeu d'arcade époustouflant !

DISPONIBLE DANS LES GRANDES SURFACES ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

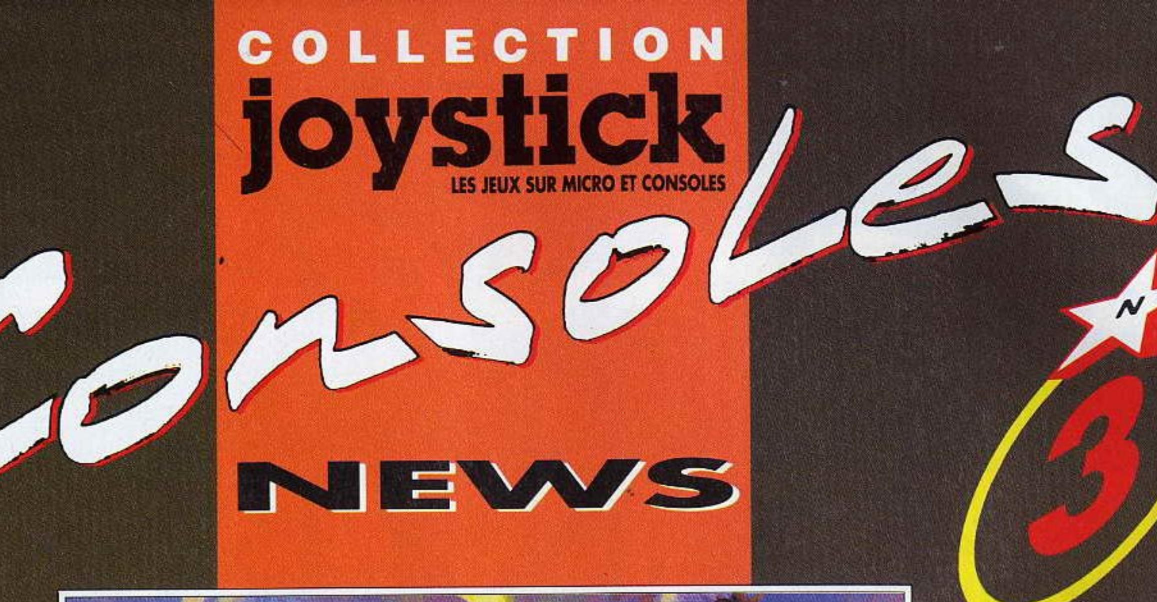
ZIG-ZAG 47 85 79 85

POUR UTILISER AVEC NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM*

Ce produit a été créé, développé et fabriqué par COLOR DREAMS. Il n'a pas été créé, développé, fabriqué, aidé, subventionné ou soutenu par NINTENDO*. COLOR DREAMS n'a aucun lien avec NINTENDO*. NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd. INSTRUCTIONS EN FRANCAIS INCLUSES

*DISPONIBLE SUR CONSOLE NINTENDO®
®NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE : DPMF DIFFUSION
Tél. 33 (1) 49. 78. 08. 08
3, RUE EDISON 94550 CHEVILLY-LARUE



MEGADRIVE

SEGA

SUPER GRAFX

LYNX

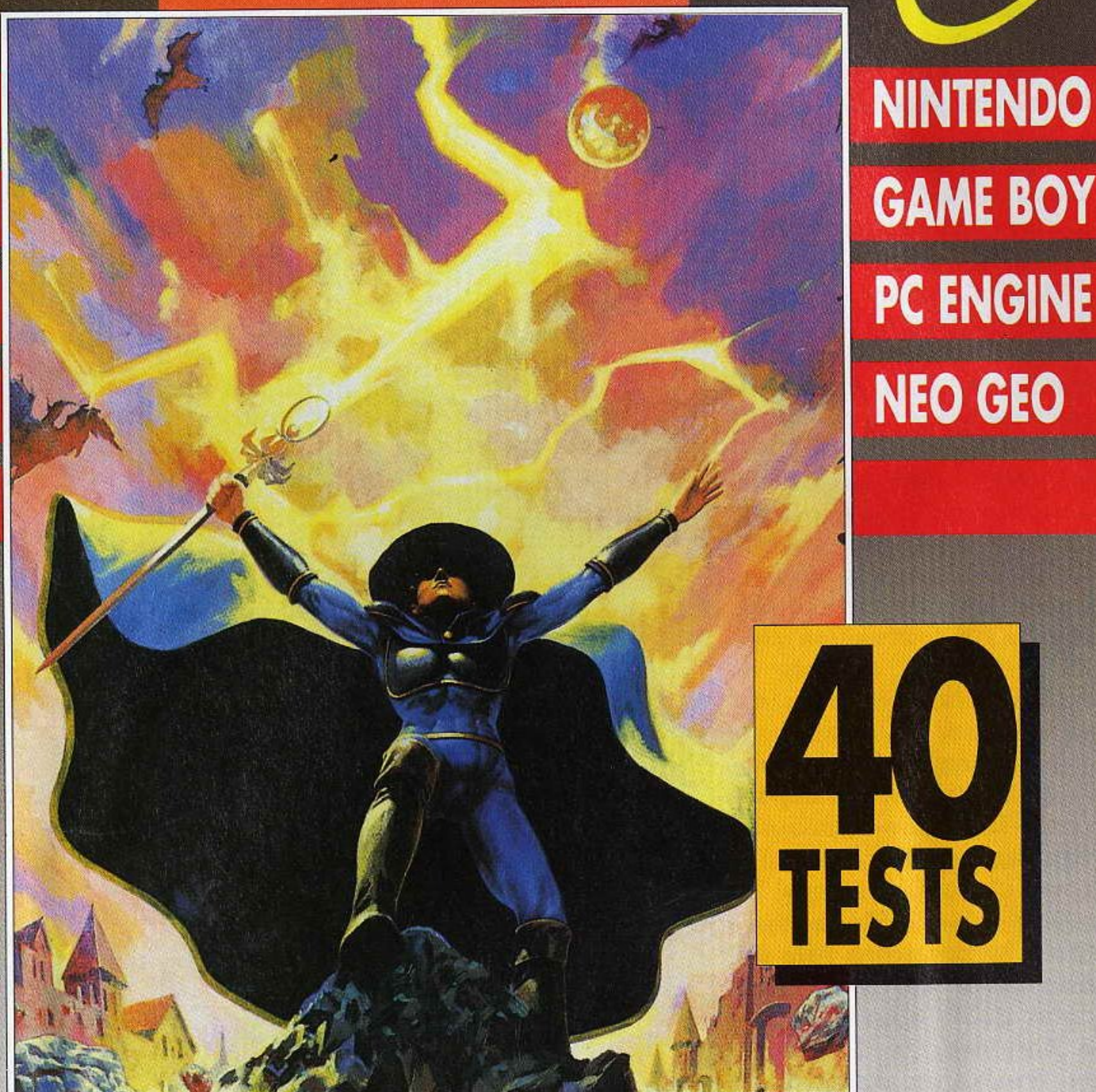
GX 4000

NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO



TOUT SUR LA MEGADRIVE FRANCAISE

FIRE & FORGET II . TENNIS CUP II . BATMAN . PSY O BLADE . GHOULS'N GHOSTS . MYSTIC DEFENDER . THUNDER FORCE III . PHELIOS . FLYING SHARK . ESWAT . CYBERBALL . XEVIOUS . DOWN LOAD . IMAGE FIGHT . BEACH VOLLEY . SUPER STAR SOLDIER . VEIGUES . DON DOKO DON . NINJA SPIRIT . DEVIL'S CRUSH . PUZZNIC . SUPER FOOLISH MAN . LODE RUNNER . RASTAN SAGA II . SLAP SHOT . OPERATION WOLF . WORLD GAMES . SKATE OR DIE . MASTER CHU . T.M.N.T . FESTER'S QUEST . CRYSTAL MINES . NINJA COMBAT . MAGICIAN LORD BASEBALL STAR PROFESSIONAL . TOP PLAYER'S GOLF . NAM 1975 . GAUNTLET III

SUPPLEMENT DETACHABLE
NE PEUT ETRE VENDU SEPAREMENT

INFOS Consoles

EDITORIAL

Bande de petits veinards... Alors que pendant deux mois vous n'avez pas cessé de draguer sur les plages, alors que pendant deux mois vous n'avez pas arrêté de sortir en boîte à la recherche d'une Gamegirl, alors que pendant deux mois vous n'avez pas... Stop, arrêtez tout, ça me fout le cafard. Y en à qui bossaient, à donf. Alors voilà mes amis, ce mois-ci on vous a concocté un numéro (gratuit!) de Console News comme jamais. On s'est surpassé, mes canards. Vous trouverez des news à vous en éclater la panse (même celle de Danboss), des tests sur toutes vos consoles préférées, et pour la première fois, les tests de tous jeux sur la super-console-hyper-trop-chère la Neo-Geo, sur la Gameboy la super-console-la-moins-chère-de-toutes, sur la première-vraie-console-16-bits-officiellement-importée la Megadrive, et pour la première fois au monde vous aurez le test complet de la nouvelle console Amstrad, la GX 4000. Vous trouverez également les meilleurs Jeux Crack du moment et l'inénarrable Top Ten. Si vous avez choisi Consoles News, vous avez bien raison. Ah oui, j'allais oublier, si vous voulez parler à toute la bande de Joystick et en particulier à celle de Consoles News, retrouvez-nous sur minitel: 36 15 Joystick. Sayonara.

J.M. Destroy

DES NEWS, DES ENCORE ET TOU



Bubble et Bobble.

Plus fort que le Colosse de Rhodes, plus rapide que la fusée Ariane, plus loin que la sonde Voyager II, les voici les voilà les méga-news, sur toutes vos consoles préférées.

On commence avec la **Nintendo ES**, et avec une nouvelle qui ravira tous les amoureux des deux petits brontosaures, j'ai nommé ***Bubble et Bobble***. Déjà célèbre en arcade et sur tous les micros ludiques, Bubble Bobble sera disponible en France d'ici avant la fin de l'année. Doté d'une musique sympathique, d'une bonne maniabilité ce hit d'arcade devrait passionner tous les fans de cette console. ***Adventures Of Lolo*** (non, pas le Sysop de 3615 Joystick, bien que!), met en scène une petite boule de poil, qui au cours d'une centaine de niveaux doit utiliser toute son intelligence, donc la vôtre, pour sortir des multiples labyrinthes que comporte ce jeu. Voilà c'est fini pour la NES.

Passons à la **Gameboy**. ***Double Dragon*** de Technos est la conversion du jeu d'arcade du même nom. Dans ce jeu de baston, cartonnez dur et sauvez votre fiancée des griffes de la bande des guerriers noirs. Pouvant se jouer seul ou à deux ce jeu d'action à scrolling horizontal risque de faire un malheur sur Gameboy dès sa sortie en France, vers le milieu du mois de septembre. ***Battle Ping Pong*** de Quest, est comme son nom l'indique une simulation de Ping Pong. Ici, tous les coups du véritable Ping Pong sont possibles, ainsi découvrez les joies des smashes, de coups droits, des revers, et pulvérisez votre adversaire (l'ordinateur ou bien un joueur "humain"). A noter également la sortie imminente de ***Teenage Mutant Ninja Turtle***, adapté d'un dessin animé, ce jeu de plateforme vous entraînera dans les bas







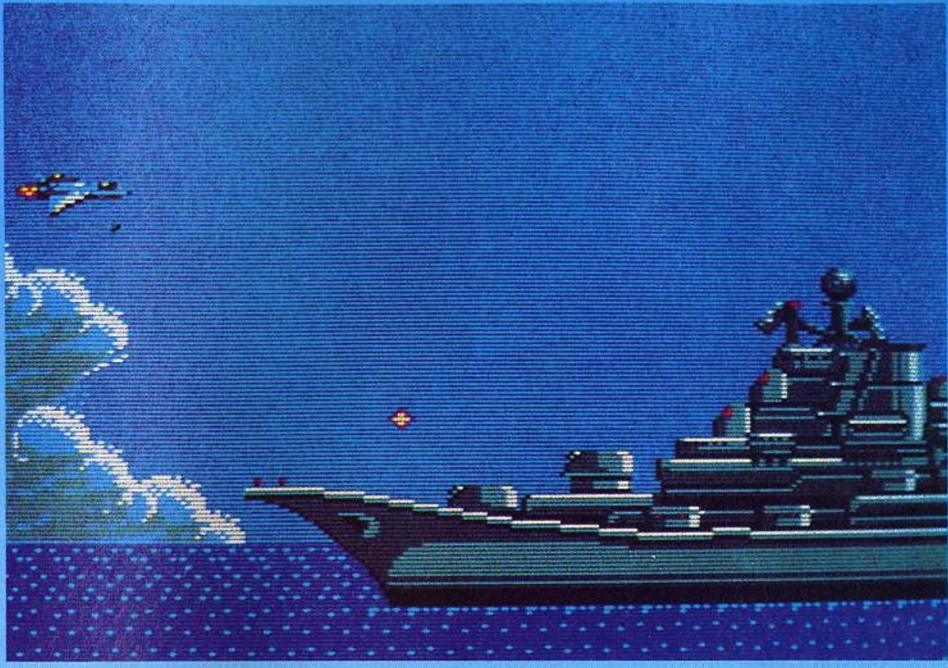
De gauche à droite : Adventures of Lolo, Ultima IV et Super Monaco Grand Prix.

S NEWS, UJOURS !

fonds des villes les plus sordides, à voir et à jouer.

Amoureux de la console **Sega Master System** ces jeux sont pour vous. ***Ultima IV***, la quatrième partie du célèbre jeu de rôle de Lord British sortirait selon toute vraisemblance en France avant la fin du mois de septembre. En même temps, nous devrions également voir ***Aerial Assault***, un jeu de tir à scrolling horizontal, où vous devrez détruire les bases militaires ennemies. Survolez les océans et anéantissez tout ce qui bouge. Une formule efficace pour un jeu qui devrait bien se comporter par rapport aux autres jeux de ce style sur cette machine.

On continue avec la **Megadrive japonaise**, celle des importateurs parallèles. ***Ring Side Angel*** est une simulation de catch tout comme ***Wrestle War***. Seule grande différence entre ces deux programmes: les combattants. Dans la première, les catcheurs sont des jeunes et charmantes demoiselles et dans la seconde, de féroces et odieux "tas de muscles". Ces deux programmes devraient sortir en France dans le courant du mois d'octobre. ***The Tongue of The Fatman***, bien connu des possesseurs de PC, est un jeu d'action comme on les aime: graphisme ultra fin, bonne animation, bonne variété des personnages, musique haletante. Bref, tout pour plaire. Attention! Ce jeu devrait arriver en France à la fin du mois de septembre, soyez au rendez-vous. ***Shadow Dancer*** de Sega devrait s'imposer comme un jeu référence sur Megadrive. Dirigez un ninja, cognez sur vos adversaires, et partez pour une aventure aux superbes graphismes. Une dizaine de niveaux, un scrolling différentiel à faire rougir les tomates, bref un jeu qui devrait remplacer The Super Shinobi comme jeu culte sur cette console. ***The Strider*** est également une conversion d'un jeu d'arcade. O combien célèbre, ce jeu de plateaux vous permettra de combattre des monstres aussi gigantesques que terrifiants. C'est beau, c'est bien fait et ça devrait sortir en novembre si tout se passe bien. Dans ***Super Monaco Grand Prix*** de Sega, retrouvez l'enfer des pilotes de Formule Un. Parcourez tous les plus grands circuits du globe et devenez champion du monde. Un des softs les plus chauds de l'été. Cette course de voiture devrait voir le jour en France au début du mois de septembre et même peut-être avant, à vos joysticks! C'est réellement dément! ***Insector X*** est un Shoot'Em Up (tiens, y avait longtemps). La seule originalité de ce jeu par rapport à ses concurrents immédiats réside dans les monstres qui sont tous de véritables insectes métalliques. A part cela, pas grand-chose à dire. Un jeu de tir, bien fait, mais qui reste cependant assez quelconque.

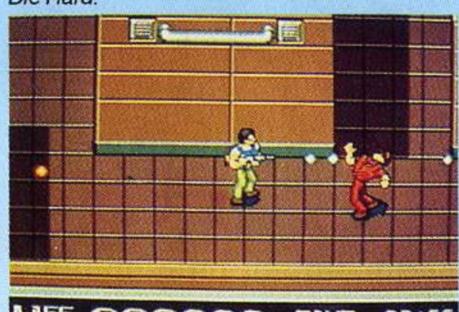


Aerial Assault.

Au tour de la **Megadrive française**. Mis à part les dix-sept jeux qui sortiront en même temps que la console, cette Megadrive devrait voir sa logithèque s'enrichir de deux nouveaux titres dans le courant du mois d'octobre. ***Ghostbuster*** vous permettra d'aller casser du fantôme, et ***Real Basketball*** vous entraînera dans les méandres du sport number one aux USA.

Attaquons sans plus tarder la **PC Engine**. ***Die Hard*** est le titre original du film, Piège de Cristal avec Bruce Willis. Délivrez les otages détenus par des terroristes néofascistes. Se déroulant de la manière qu'un Commando classique, Die Hard ne devrait cependant pas passer inaperçu lors de sa sortie vers le 15 septembre. ***Batman*** de Sunsoft n'a pas grand chose à voir avec le Batman de la Megadrive (testé quelques

Die Hard.

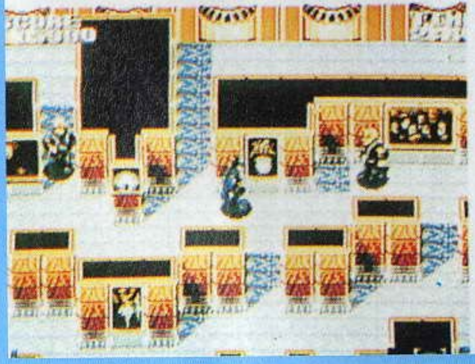


Shadow Dancer.



INFOS Consoles






Batman.

pages plus loin). Si sur PC Engine, il reprend la plupart des scènes du film, sa réalisation est tout autre que sur la console 16 bits. Les scènes sont la plupart du temps représentées en trois dimensions et l'aventure prend le pas sur l'action. Une bonne alternative devant la flopée de Shoot'Em Up sévissant sur PC Engine, sortie prévue vers le 15 septembre également. ***F-1 Circus*** de Bussan Ltd, est une course de voiture. Scrolling multi-directionnel, circuit vu du dessus, etc... Tiens, ce jeu ressemble fortement à Moto Roader, un des premiers hits sur cette console: passionnant, lorsque l'on a compris les divers astuces de ce jeu. ***Valis III*** de Lasersoft sur CD Rom est, comme son nom l'indique, la suite de Valis II. Doté de remarquables musiques, ce jeu de plateaux est le digne successeur de l'un des meilleurs titres sur ce support. Voilà c'est fini pour aujourd'hui, c'était pas des news alléchantes, ça?





Ci-dessus : Valis III.
Ci-contre : The Strider.
Ci-dessous : Insector X.



TELEX...TELEX...

Alors que la bataille entre Sodipeng, importateur de la PC Engine, et NEC, le fabricant, fait rage, NEC fait savoir qu'en tous cas en Angleterre, la PC Engine ne sera pas importée officiellement en 1990.

SDL lance Legend of the Lost et The Final Conflict sur CDTV à la rentrée, tandis que CRL prépare Herewith the Clues (voir test dans ce numéro) et Cult of the Severed Head. Lucasfilm, Activision et Virgin développent également sur cette machine.

Activision est la première boîte d'édition à obtenir le feu vert pour développer sur la Super Famicom de Nintendo, qui ne sortira au Japon qu'en novembre 1990. Ils sont pressés! Parmi les premiers produits à voir le jour, il y aura une simulation de baseball et un jeu de combat aérien... On sait par ailleurs que Super Mario Bros 4 est déjà écrit pour cette machine.

On obtient, petit à petit, des informations sur la console de jeu de Commodore, qui est en fait un C64 re-carossé: elle serait vendue avec une cartouche comprenant quatre jeux, Flimbo's Quest, Fiendish Freddy's Big Top o'Fun, Klax et International Soccer.

Il semble qu'Atari réagisse face à l'annonce de la TurboExpress (voir notre dernier numéro) en préparant une Lynx II plus petite avec un écran amélioré. Ce n'est pas pour tout de suite...

Quelques prévisions de sortie pour la Lynx: Paperboy, Slimeworld et NFL Superbowl sont imminents.

Du nouveau pour les passionnés, pour les joueurs fous, les éditions Radio viennent de publier un livre contenant toutes les astuces possibles et imaginables concernant les consoles NES et Gameboy. Plus de soixante jeux sont ainsi décortiqués, découpés et répertoriés. Un outil efficace, mais malheureusement, trop de jeux sont encore inconnus chez nous Français. Le titre? "Super trucs et stratégies Nintendo". C'est clair.

HIT-PARADE DES MEILLEURES VENTES

SEGA MASTER SYSTEM

1	Battle Out Run
2	Chase HQ
3	Golden Axe
4	Wonderboy III
5	Operation Wolf
6	Tennis Ace
7	Slap Shot
8	Ghostbuster
9	Altered Beast
10	Shinobi

PC ENGINE

1	Ninja Spirit
2	Super Star Soldier
3	Ghouls "n" Ghosts
4	Devil Crush
5	Down Load
6	World Court Tennis
7	Rastan Saga II
8	Puzznic
9	Granzort
10	Power Drift

NINTENDO NES

1	The Adventure of Link
2	The Legend of Zelda
3	Super Mario Bros II
4	Track & Field
5	Top Gun
6	Mega Man
7	Simon's Quest
8	Metal Gear
9	Wizards & Warriors
10	Rygar

GAMEBOY

1	Double Dragon
2	TNMT
3	Batman
4	Dr. Mario
5	Super Marioland
6	Castlemania
7	Lock'n Chase
8	Nemesis
9	Solar Striker
10	Paperboy

UNE MACHINE DE REVE!



De loin The Universal Energizer ressemble à un double joystick, de près, The Universal Energizer ressemble à un double joystick, et pourtant... The Universal Energizer est un double joystick (Eh oui!). Mais lorsque l'on vous aura dit son prix, environ 1500 francs, des doutes subsisteront. Un joystick à 1500 francs, non c'est impossible. Et pourtant, c'est bien cela. Mais arrêtons nous un peu là. En effet The Universal Energizer n'est pas qu'une simple boîte comportant deux joysticks, c'est également une formidable extension pour tous les fêlés d'arcade. Je m'explique. Cette extension est connectable sur pratiquement tous les ordinateurs et sur toutes les consoles (NES, Master System, PC Engine, Megadrive) et vous permet, moyennant finances, de jouer chez vous aux meilleurs jeux d'arcade, comme si vous y étiez. Grâce à un connecteur aux normes Jamma (la même norme que les machines d'arcade), The Universal Energizer vous permettra d'enficher n'importe quelle carte composant ces machines. Prenons quelques exemples: pour posséder 1943 (version originale) il vous en coûtera , en Angleterre, environ 1000 francs, pour jouer à Choplifter comptez environ 800 francs, et pour les jeux les plus récents ne visez pas en dessous de 10000 francs. C'est assez cher, peut être bien que le jeu en vaut la chandelle!! Pour plus de renseignements vous pouvez contacter Unitec au (1944-436) 72615, c'est en Angleterre.

ET LA LUMIERE FUT

On sait que la Gameboy souffre de ne pas avoir un écran rétro-éclairé, qui lui aurait permis d'être utilisée la nuit. Voilà que cette lacune tend à être comblée, grâce au Light Boy.

Commercialisé depuis peu au Japon à un prix de 2.480 Yens (environ 100 francs), cette extension permettra aux inconditionnels de cette console portable de jouer où ils le veulent et surtout quand ils le veulent. Un grand bravo pour la société Kintoro, distributrice de cette petite merveille d'efficacité!



LA MEGADRIVE: ENFIN UN CD ROM

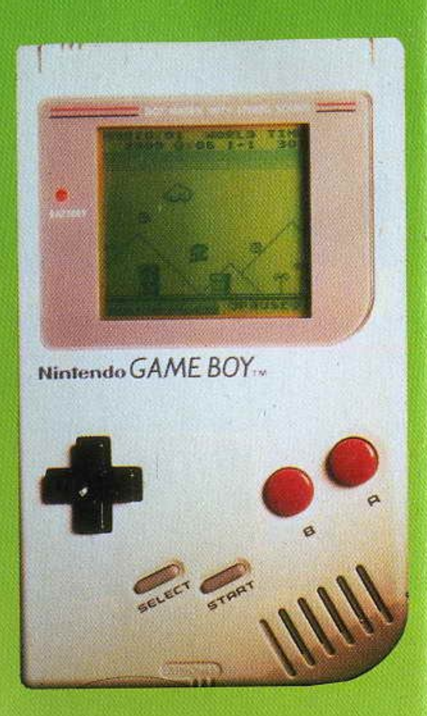
Le bruit courait depuis un bon moment déjà, et on ne voyait toujours rien venir. Maintenant c'est presque officiel, le CD Rom sur Megadrive devrait voir le jour dans le premier quart de 1991. Sega Japon reste cependant encore très discret sur cette nouvelle. Cependant on sait de source sûre que deux projets sont à l'étude. L'un donnerait un CD Rom de forme assez originale, puisqu'il serait composé de trois parties distinctes de forme cylindrique. Se plaçant sur le dôme à l'endroit exact où s'enfichent actuellement les cartouches, ce modèle risque de ne pas être très esthétique. L'autre serait plus traditionnel et certainement bien plus facile d'utilisation, puisque le CD Rom se placerait sous la Megadrive. A l'heure actuelle, c'est tout ce que nous savons. Plus d'infos dans un prochain numéro.

OEIL DE LYNX

Premier gadget venant du Japon pour la console Lynx d'Atari, ce réflecteur d'écran vous permet de poser la console sur la table, de vous morfondre dans votre siège les bras tendus et de jouer en toute liberté. Améliorant la qualité de l'image en rapprochant les pixels, ce réflecteur d'écran ravira tous les possesseurs de la Lynx.

GAMEBOY

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LA GAMEBOY, SANS JAMAIS AVOIR OSE LE DEMANDER



Alors que la Gameboy ne sera importée officiellement que vers le milieu du mois de septembre, les importations du marché parallèle se précisent, et se multiplient à une allure phénoménale. Lors de sa diffusion officielle, cinq (????) jeux, à un prix inférieur à 200 francs (199 francs!) devraient être disponibles pour la Gameboy. Ce qui est bien peu en regard de ce que nous offrent des boutiques comme Ultima , Shoot Again,ou Micromania spécialisés dans ce genre d'importation. Pas moins d'une trentaine de jeux sont d'ores et déjà disponibles pour une somme avoisinant les 250 francs dans ces boutiques. Pour y voir un peu plus clair, nous avons testé tous les jeux disponibles – à l'heure où sont écrites ces quelques lignes – et placé chacun de ces titres dans une catégorie bien définie, allant de médiocre à génial (le Top 6) en passant par moyen, bon et très bon. Cette classification, ainsi qu'un petit texte sur le jeu proprement dit, vous permettront de faire votre choix, enfin nous l'espérons. A vos marques... Prêt... Partez!!

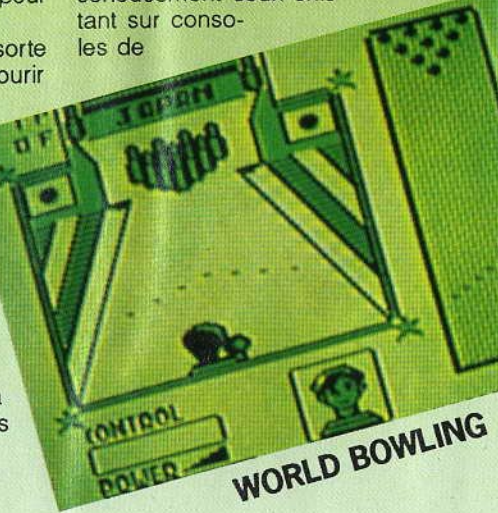
Dans la catégorie des jeux que nous qualifierons de "médiocres", nous avons nommé **Kakunun Snack** de Cononuts. Dans ce jeu de labyrinthe, entièrement en japonais, prenez les commandes, et dirigez un petit bonhomme dans un dédale de salles vues du dessus, évitez les monstres, changez d'écran et apprenez le Japonais pour espérer vous en sortir, toutes les instructions à l'écran étant en langue nipponne. Sachez utiliser un bon dico, sinon point de salut pour vous. **SaGa** de Square est certainement un soft extrêmement intéressant, d'ailleurs un de mes amis japonais ne joue qu'à ça. Malheureusement pour nous et une fois de plus la langue utilisée ici est un obstacle de taille à la bonne compréhension de l'aventure. Espérons qu'une importation officielle rapide de ce jeu comblera ce problème. Mais à l'heure actuelle, ce n'est pas le cas. Toujours dans cette catégorie, nous avons **Trump Boy** de Pack-in-video. Rassemblant quatre jeux de cartes différents, Trump Boy pourrait s'avérer fort intéressant si les commandes n'étaient pas en japonais, comme de bien entendu (arghh!). Une fois de plus on ne peut que constater et regretter. Passons maintenant dans la seconde catégorie: les jeux "moyens". **Snoopy – Magic Show** – de Kemco, vous permettra d'aller secourir vos camarades prisonniers. Pour cela il faudra éviter les pièges disséminés le long de votre parcours, utiliser les téléporteurs mis à votre disposition, et ainsi affronter la centaine de niveaux que comporte Snoopy. Un jeu un peu trop répétitif et sans grande originalité pour le rendre vraiment intéressant.

Popeye de Sigma est une sorte de Pac-Man, où vous devez secourir Olive, votre petite amie tout en évitant Brutus. Des boîtes de Spinach – épinards – remplaçant les inimitables "Super-Gommes" de Pac-Man, permettront à Popeye de se sortir de situations délicates. Un scrolling muti-directionnel vient égayer la pauvreté des graphismes. Malgré ce petit plus, le jeu reste bien décevant.

World Bowling d'Athena vous met dans la peau de ces champions du Strike à répétition. Positionnez votre viseur, déterminez l'effet que vous voulez donner à la boule, ainsi que la puissance du tir et c'est parti... La boule roule sur la piste et hop! Les quilles s'envolent, enfin lorsqu'on n'est pas trop maladroit. Seul ou à deux ce jeu est de toutes façons, bien trop répétitif pour vous tenir en alerte pendant de longues heures.

Super Chinese's Land de Culture Brain est un jeu de rôle à scrolling multi-directionnel, mêlant l'aventure à l'action. Beau tableau en perspective, mais lorsque l'on vous aura dit que tout le texte est en japonais – une fois de plus –, le tableau s'assombrit brutalement. Dommage, car Super Chinese's Land aurait pu être un bon jeu. Attendons donc la version officielle.

Avec le **Baseball** de Nintendo, faites semblant de retrouver les sensations des Baseballeurs professionnels. Comment ça, faire semblant? Oui, faites semblant car la taille de l'écran et la vitesse de déplacement trop lente des joueurs ne permettent pas à ce baseball de concurrencer sérieusement ceux existant sur consoles de



WORLD BOWLING

table. **Mickey Mouse** de Kemco est un jeu de plateformes traditionnel – ascenseurs et escaliers en pagaille – dans lequel vous devez récupérer des cœurs en vous efforçant d'éviter les monstres lancés à votre poursuite. Pour vous en débarrasser, vous pourrez, au choix, les écraser sous une masse de 10 tonnes ou bien les assommer à grands coups de poing. Un système de mots de passe permet également de recommencer les parties là ou vous les aviez laissées. Doté d'un graphisme sommaire, Mickey Mouse n'est malheureusement pas à la hauteur de la vedette mise ici en jeu.

Dans **Penguin Land** de Pony Canyon, vous jouez le rôle d'un petit pingouin qui doit pousser un oeuf et le rapporter au propriétaire. Malheureusement pour lui, donc pour vous, des obstacles, des trous, des échelles et autres catastrophes du style vous empêcheront d'aller aussi vite que vous l'auriez voulu. Un jeu qui demande plus de réflexion que de rapidité, mais qui ne nous laissera pas sans voix.

Voilà, c'est fini pour les softs "bas de gamme". Passons de suite à des affaires un peu plus sérieuses, avec les bons jeux.

Commençons donc par le célébrissime **Space Invaders** de Taito. Pas de long discours sur ce jeu, vous le connaissez. Sachez simplement qu'il n'est pas tout à fait identique à la version originale; les envahisseurs avançant bien plus lentement, et les bunkers ne se dégradant pas suffisamment rapidement pour espérer tirer au travers. Cependant ce jeu de tir reste malgré les années, un bon jeu. Enfin, sur Gameboy.

Dans **Motocross Maniac**, un jeu Konami, retrouvez l'enfer des pistes en terre. Vu de profil Motocross Maniac est une véritable course contre la montre. Pouvant se jouer seul contre l'ordinateur ou contre un camarade à condition d'avoir deux Gameboys, ce jeu au scrolling horizontal demande un maximum de concentration de la part du joueur, pour main-tenir la moto dans le droit chemin et perdre ainsi le minimum de temps. Sympathique...

Qix de Taito est un jeu bien connu des amateurs de bornes d'arcade. Repris avec plus ou moins de succès sur tous les ordinateurs et sur presque toutes les consoles, Qix sur Gameboy reste cohérent. Certes le graphisme est en noir et blanc, mais la jouabilité est omniprésente. A conseiller aux amateurs de ce jeu, et dieu sait combien ils sont nombreux. Ils ne seront pas déçus.

Soccer Boy de CBS/Sony Group est un jeu de Football. Le terrain vu du dessus, se déplace selon un scrolling multi-directionnel. Le graphisme des joueurs est très japonais: grosses têtes, petits corps. Les règles du vrai foot sont à peu près respectées mis à part le fait qu'il n'y a pas de fautes, donc ni coups francs, ni penalty. Ainsi il est possible de tacler l'adversaire, de faire des passes à ses partenaires démarqués, de marquer des buts de la tête, etc... Quoiqu'un peu lent dans le déplacement des joueurs, Soccer Boy demeure un jeu honorable.

BLODIA

Blodia de Tonkin House, est un jeu qui ne devrait pas vous être inconnu, ayant déjà fait ses preuves sur PC Engine. Une petite balle se déplace dans un univers de dalles que vous pouvez déplacer à volonté. Sur ces dalles sont installés des tubes. La balle se déplace à l'intérieur de ceux-ci, à vous de déplacer les dalles de manière à ce que la balle arrive au point d'arrivée. Sans être le jeu du siècle, Blodia reste agréable. Une console ne serait pas une console si elle n'avait pas son casse-briques. **Alleyway** de Nintendo comble désormais cette lacune. Sans grande originalité malgré un grand nombre de tableaux, ce Breakout reste tout de même bien réalisé, et mérite bien sa place dans cette catégorie de jeux sur cette console.

QIX

ALLEWAY

La Gameboy possède maintenant un Space Invaders, un break Out, que manque-t'il au tableau? Oui, bravo, vous avez trouvé. Il manque un Pac-Man. **Lock'n Chase** de Data East est cet hybride de Pac-Man. Pénétrez à l'intérieur des banques, volez les pièces d'or disséminées le long des couloirs étroits, évitez les gardiens, tel est votre lot. C'est rapide, c'est bien mené, c'est Data East, les grands noms nous trompent rarement.

LOCK'N CHASE

Kwirk d'Atlus Ltd, n'est pas comme son nom semblerait le suggérer un jeu de puzzle. En fait, vous incarnez un petit bonhomme fortement embêté, car pour sortir des salles dans lesquelles il est enfermé, il devra utiliser toutes ses capacités de raisonnement. Ainsi vous devrez positionner des cageots, ouvrir des portes dans un ordre bien défini, éviter les trappes qui s'ouvriront devant vous, etc... Kwirk est assez plaisant au début, mais au bout de quelques heures de jeu devient lassant. **Ken le Survivant** de Toei Animation est un jeu de Karaté. Luttez contre une vingtaine d'adversaires pour devenir champion du monde. Une douzaine de mouvements

GAMEBOY



différents sont exécutables. Malgré une certaine lenteur dans les réponses de Ken, Ken le survivant est fort sympathique à jouer. Un système de mots de passe vous permet de reprendre l'adversaire qui vous avait battu. Une méthode qui s'avère efficace et pratique pour ne pas tout recommencer du début.

Dead Heat Scramble de Copia System est la première course de voitures sur Gameboy, une course de Stock-car devrais-je dire. Se déroulant dans un espèce tuyau cylindrique, vous devez arriver au bout de chacun des parcours qui vous seront proposés. Pour gagner de la vitesse, tamponnez tout ce que vous pourrez, faites attention aux embûches placées ça et là, sautez au dessus des barrages, etc... Seul ou à deux, Dead Heat Scramble est un jeu super rapide et très fun surtout à deux.

C'est maintenant à pas de géants que l'on se propulse vers la fin de cet exposé et entrons de plein pied dans la catégorie des "très bons" jeux.

Solar Striker de Nintendo est un simple jeu de tir, rapide et efficace. Ce genre de jeux n'étant pas légion sur Gameboy, il est tout à fait normal de le placer dans cette catégorie. D'autant plus que le nombre de passionnés de Shoot'Em Up est toujours aussi important.

Shangaï est à l'origine un jeu d'Activision: il a été remarquablement converti pour la Gameboy par une société japonaise répondant au doux patronyme de Hal-Lab. Ce jeu de réflexion, dans lequel il faut repérer les dominos identiques afin de les éliminer, est très bien exécuté. La page de présentation est fine et jamais je n'aurais pensé avoir pareil graphisme sur un si petit écran,

SOLAR STRIKER

c'est vous dire combien cette page est belle. Shangaï reste donc fidèle à son image. Un jeu intelligent et passionnant.

Quarth de Konami est un soft qui mettra vos réflexes et votre capacité de raisonnement à rude épreuve – un peu à la façon de Tetris. Armé d'un vaisseau laser vous devez tirer sur des formes géométriques pour leur donner l'apparence d'un rectangle ou d'un carré. Au fur et à mesure que le jeu avance, la vitesse de descente des diverses formes augmente de plus en plus, et la rapidité de vos déplacements devient primordiale pour accéder au niveau supérieur. Au début cela semble simple, mais ce jeu devient très vite captivant et diabolique. Merci Konami pour ce très bon produit.

Penguin Wars Vs d'Ascii Corp est un jeu original. Vous disposez de cinq balles, votre adversaire est en face de vous. Le but: vous devez désarçonner votre adversaire en lui envoyant le plus de balles possible à la figure, tout en évitant celles qu'il pourrait vous envoyer. Le gagnant est celui qui arrive à placer dix balles dans le camp adversaire. Simple au premier abord ce jeu rapide à souhait nécessite cependant toute votre attention pendant la minute trente que dure le combat. Seul contre l'ordinateur ou à deux – avec deux Gameboy – cette guerre de pingouins se révèle très agréable.

. **Pachenko** de Vic Tokai est un jeu de réflexion de pure souche. Ici pas question de réflexes ou de rapidité, tout est dans la tête du joueur. A l'écran, plusieurs formes géométriques vous sont présentées. Vous devez les assembler de façon à former un rectangle. Un système de mots de passe vous permet de sauvegarder le niveau où vous avez échoué. Intéressant, difficile à souhait, ce jeu est surtout très utile pour dé-

GOLF

velopper et cultiver votre esprit logique.

Nemesis de Konami est le second jeu de tir sur Gameboy. Se déroulant selon un scrolling horizontal ce Shoot'Em Up regorge de d'options et d'armes surprenantes. A la fin de chacun des niveaux, un monstre de fin vous barrera la route afin de vous empêcher de passer au niveau supérieur, traditionnel dans sa conception et dans sa réalisation, Nemesis demeure cependant le meilleur jeu de ce genre à l'heure actuelle sur Gameboy.

La liste n'est pas trop longue... Ca va, vous tenez le coup? Restez encore un peu avec nous. L'heure est grave mes amis. Voici les six meilleurs jeux à l'heure actuelle:

Le top six des softs sur Gameboy.

En sixième position: **Hyper Lode Runner** de Bandaï. Malgré l'âge de ce jeu, une dizaine d'années, Lode Runner reste toujours le jeu qu'il a été. Si ses diverses conversions récentes sur ordinateurs et sur consoles ont été plus ou moins bien accueillies par le public, celle sur Gameboy ne peut que séduire. Rappelons brièvement les règles. A l'écran vous dirigez un petit bonhomme, qui doit ramasser tous les sacs d'or se trouvant sur sa route. Pour l'en empêcher divers adversaires se lancent à sa poursuite. Pour vous en débarrasser, vous devrez creuser des trous dans les plateformes, afin que vos poursuivants y



tombent. La version Gameboy ne souffre d'aucun défaut majeur. Hyper Lode Runner est rapide, maniable, on peut y jouer à deux simultanément pourvu que l'on possède deux Gameboys, et la possibilité de construire ses propres niveaux accroît encore plus la jouabilité de ce jeu. Quelle belle histoire que l'histoire de ce jeu. Snif!

En cinquième position: **Castle-vania Adventure** de Nintendo. Bien connu des possesseurs de la console NES, où ce jeu est encore une référence, et ce malgré son âge quelque peu avancé, The Castlevania Adventure est un jeu d'arcade aventure. Animé par un scrolling multi-directionnel, par des décors aussi diversifiés que sophistiqués – chose suffisamment rare sur Gameboy pour que nous le précisions – ce jeu vous permettra après de multiples péripéties d'affronter Dracula, but suprême de votre mission. Bonne chance, vous en aurez besoin.

En quatrième position: **Batman** de Sunsoft. Batman est le parfait jeu de plateformes, d'escalade et de plateaux. Des passages secrets à n'en plus finir, des trappes mortelles, des adversaires aussi coriaces que récalcitrants se dresseront sur votre route. Armé de votre Bat-boomerang et de quelques autres bat-ustensiles dont vous êtes le seul à connaître la bat-utilité, parcourez tous les bat-niveaux de ce bat-jeu bat-gigantesque, qui vous donnera l'occasion de dépenser toutes vos bat-thunes en piles. Car abandonner en cours de jeu, c'est vraiment pas bat.

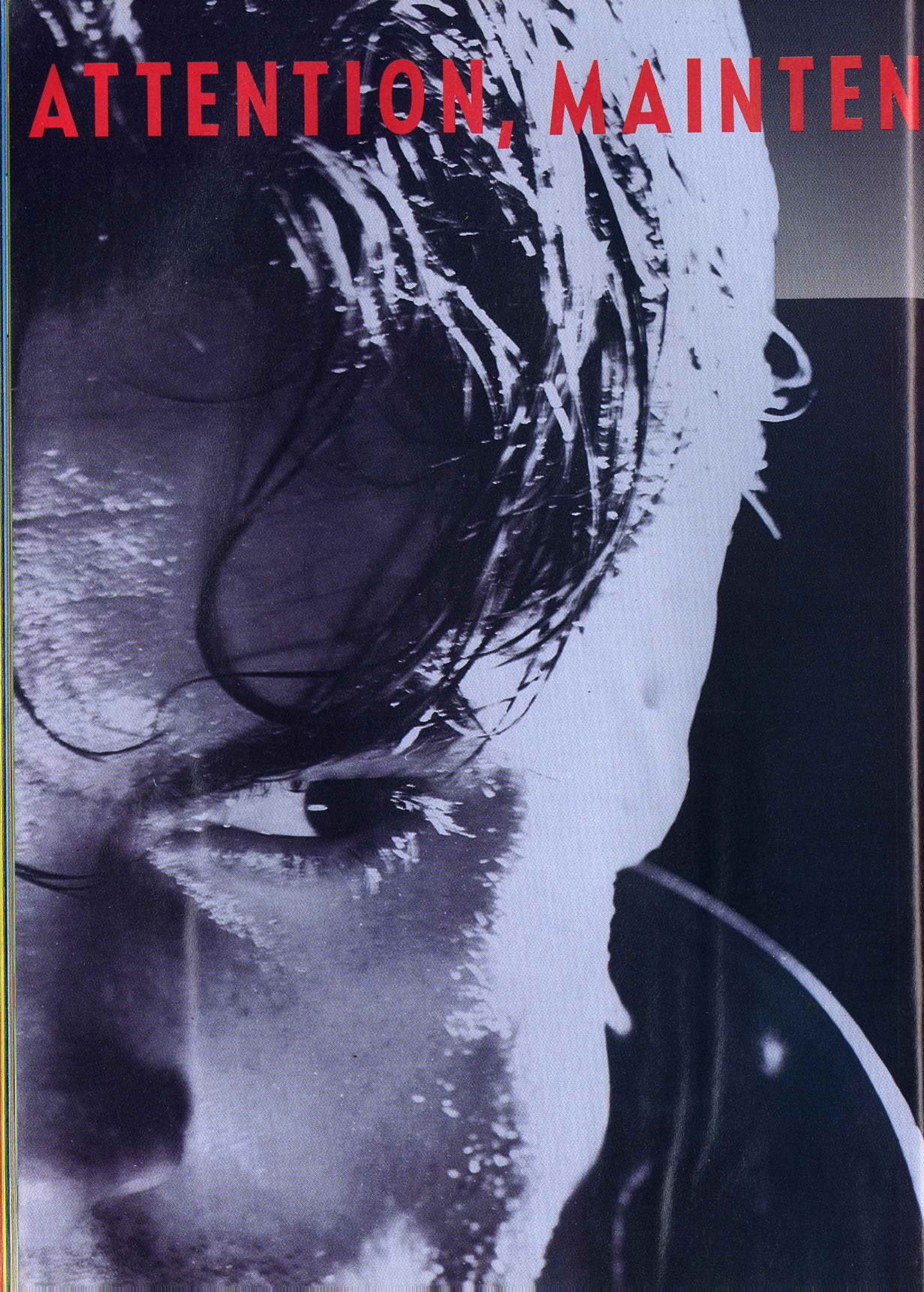
En troisième position: le **Golf** de Nintendo. Dans ce jeu de Golf, retrouvez toutes les sensations des meilleurs Golfeurs. Le terrain fort bien représenté est vu du dessus et scrolle multidirectionnellement pour suivre la balle. Par simple pression sur le bouton B il est également possible d'obtenir une carte détaillée, bien utile pour se donner une idée des difficultés du parcours. Une dizaine de clubs sont mis à votre disposition, chacun ayant un rayon d'action bien déterminé. A vous de bien savoir les utiliser et de bien calculer leur puissance en fonction des vents et des types de terrains sur lesquels vous vous trouvez. Graphiquement parlant le Golf est fort beau pour une console de ce type. Si il y a une simulation sportive à acquérir sur Gameboy, c'est vraiment celle là. N'hésitez pas, vous ne serez pas déçu! En seconde position: **Super Mario Land** de Nintendo. Retrouvez les aventures de Mario, la célébrissime mascotte des consoles Nintendo. Traversez de nombreux pays, empruntez des vaisseaux spatiaux, des sous-marins et partez à la recherche de votre petite amie. Une excellente maniabilité, un très bon esprit ludique pour ce jeu, qui vous fera passer devant votre petit écran LCD, de longues heures de joie et d'intenses émotions.

Et enfin, en toute première position, retrouvons... **Tetris** de Nintendo. Programmé à l'origine par deux soviétiques, Alexey Pazhitnov et Vasim Gerasimov, ce jeu a fait le tour du monde et ce sur pratiquement toutes les machines – ordinateurs ludiques, professionnels, et consoles de jeux. Nintendo a d'ailleurs particulièrement bien compris la notoriété qu'a maintenant acquis ce jeu, puisqu'ils ont décidé de vendre officiellement la Gameboy 590 francs et précisément avec Tetris. On ne peut qu'apprécier ce geste de Bandaï (l'importateur officiel) qui nous gratifie généreusement du meilleur jeu dans le package d'origine. Bravo pour cette initiative.

Voilà, c'est fini, j'espère que cette petite enquête vous aura plu, et qu'elle vous permettra de choisir, en pleine connaissance de cause, vos prochains jeux sur la dernière console de Nintendo.

J.M DESTROY

ATTENTION, MAINTEN



ANT FINI DE JOUER.

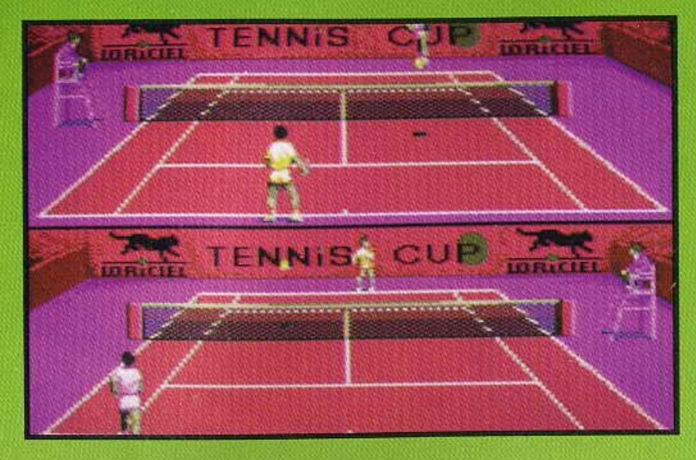
MEGA DRIVE®



Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA Master System. Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.









Cette suite qui s'apparente plus à une version améliorée qu'à une véritable suite ne manque pas de qualités. Jugez-en plutôt: seize adversaires d'autant de pays différents contre lesquels vous pouvez jouer vous sont proposés. Le jeu en simple ou double avec l'écran divisé en deux est toujours là mais un mode plein écran a aussi fait son apparition. Vous avez ainsi le choix entre les deux types de visualisation. La séquence d'entraînement avec le robot tireur de balles est restée inchangée. Il y a trois types de terrains différents et, nouveauté, la balle réagit différemment suivant la nature du terrain, qui est gérée. La seule chose qui ait été supprimée par rapport aux autres versions est le championnat, pour cause de place mémoire uniquement. C'est vraiment pas ça qui va diminuer le jeu. Il ne vous reste plus qu'a choisir un match en 1, 2 ou 3 sets gagnants pour commencer à jouer!

Commencez par prendre Joystick numéro 5 du mois de mai. C'est la seule manière de bien voir les différences existant entre les deux versions. Alors que sur CPC le jeu était réalisé en moy-enne résolution (320 par 200) avec seulement quatre couleurs, la version cartouche a été entièrement reprogrammée en utilisant au mieux les possibilités offertes par les nouvelles machines. D'abord, changement de mode, on passe en basse résolution (160 par 200) mais avec 32 couleurs. Mais seul le décor est dans ce mode et le joueur au premier plan est fait d'un sprite «hard» en moyenne résolution aussi beau que sur les 16 bits. On retrouve la même jouabilité que sur les autres machines, avec les revers, les lobs et les lifts. Les bruitages sont vraiment d'ambiance, on s'y croirait! Non, vraiment il ne lui manque rien, je ne lui trouve même pas un tout petit reproche.

YVAN

AMSTRAD GX4000
90 %

EDITEUR LORICIEL
GRAPHISME 17
SON 17
ANIMATION 19
REALISME 18



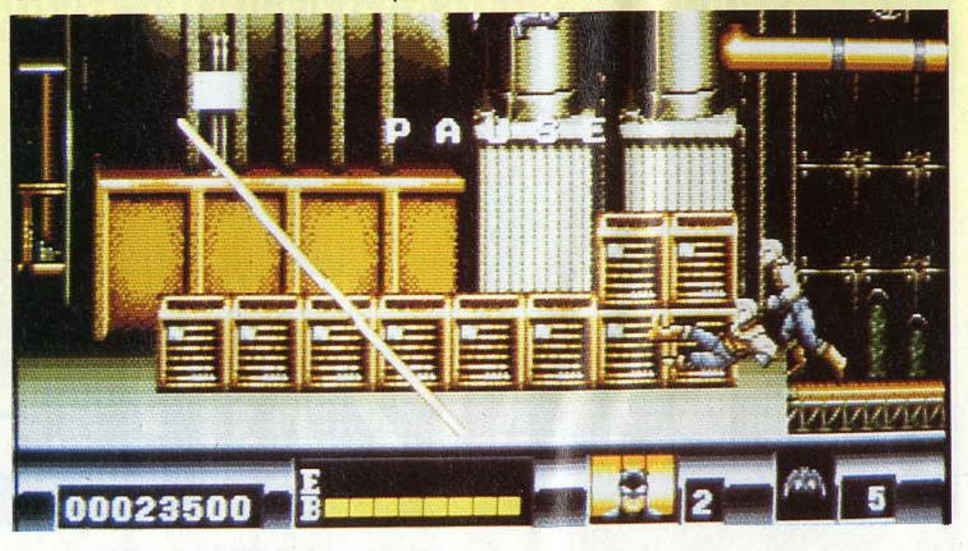
BATMAN

MEGADRIVE 87%

Cape étincelante, masque sur le nez, bat-boomerang à la main, voici Batman, personnage ô combien célèbre depuis la sortie du film du même nom. Batman, le jeu, celui-là même dont je vous parle, reprend point par point toutes les scènes importantes de Batman, le film. Ainsi, vous aurez sept niveaux à parcourir, sanctionnés chacun par un monstre de fin, qui entre parenthèses n'existe pas dans Batman, le film. De ce fait, on peut en déduire que Batman, le jeu ne suit pas totalement le fil de Batman, le film. Si vous êtes un fervent amateur de Batman, le film, ne vous inquiétez donc pas et sachez que les personnages "en plus" ne sont issus que de l'imagination des concepteurs de Batman, le jeu, et non pas d'une version longue de Batman, le film, exclusivement visible au Japon! Dans Batman, le jeu, celui-là même dont je vous cause, vous jouez le rôle de Batman himself. Deux missions vous seront confiées. Dans la première, vous devrez parcourir les trois premiers niveaux. Retrouvez-vous ainsi dans les rues de Gotham City, dans l'usine de produits chimiques Axis et dans le musée de Flugelhaim où vous pourrez enfin délivrer le nom de la dame. Puis dans une seconde mission, se déroulant au cours des trois autres et derniers niveaux, vous devrez détruire le joker, votre ennemi juré. Tout le jeu de la première partie est un jeu de plateforme mêlant l'aventure au Beat'Em Up. Suivant un scrolling multi-directionnel sur deux plans, n'ayant rien à envier aux machines d'arcade ou autres Neo-Geo, vous devez éviter les multiples pièges, les lasers, les trous répartis çà et là au gré de votre marche. Dans l'usine chimique Axis, utilisez votre sens du placement pour ne pas tomber dans les cuves d'acier pleines à ras bord d'acide chlorhydrique (comme Kaaa lorsqu'il était petit! Depuis le temps que je me disais qu'il était bizarre, ce type). Une fois la première mission achevée et le nom de la dame délivrée, passez à la seconde. Retournez dans les rues de Gotham City dans une course folle en Bat-car – cette scène se déroule selon un scrolling horizontal rapide, mais pas en 3-D comme dans les versions micros de Batman, un petit regret pour les consoleux que nous sommes! Ensuite, pénétrez de plain pied dans l'espace aérien de Gotham City à bord de votre Bat-plane. Au programme: scrolling horizontal sur trois plans, missiles, bombes diverses, hélicoptères, bref, tous les caractères traditionnels du parfait Shoot'Em Up classique. Dans le sixième et dernier tableau, vous retouverez le joker dans la Cathédrale de la ville et devrez lui montrer ce que vous êtes capable de faire. Doté d'une excellente animation, d'un graphisme très détaillé et bien coloré, de plus de 45 bruitages digitalisés (explosions, coups d'épée, etc...) et de treize musiques (deux par tableau), Batman, le jeu, pourrait bien faire partie du Top 5 des jeux sur console Megadrive, s' il n'était pas si facile à finir.

J.M. DESTROY

EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON:18
PRIX: 450 FRANCS





L'histoire de Xevious est longue. A l'origine Xevious était un jeu d'arcade de la société Namco qui sévissait vers les années 1983-1984. Puis il fut convertit avec peu de succès sur ordinateurs ludiques – huit et seize bits.

C'est donc maintenant avec quelque émotion que l'on a le plaisir de voir l'un des plus célèbres jeux d'arcade, au même titre que Space Invaders ou que Galaxians, sur PC Engi-ne. Les program-meurs de Namcot ayant comme principal souci de respecter le plus possible la version originale de Xevious, ne vous attendez pas à voir des scrollings multi-directionnels à vitesses variées, ou des sprites de la taille de trois ou quatre écrans de long, des musiques digitalisées qui déjantent les oreilles. Non, ici rien de tout cela. Dans ce jeu de tir à scrolling vertical vous devrez comme d'habitude tirer sur tout ce qui bouge.



Pour cela vous dirigez un tout petit vaisseau cosmique, qui pourra se faufiler entre les tirs ennemis, pour peu que vous puissiez le diriger avec maestria – vous verrez, avec un peu d'habitude on y arrive assez facilement. Xevious propose principalement deux types d'ennemis: les monstres volants – que vous pouvez détruire avec le laser – et les monstres "rampants" – qui se détruisent à l'aide de bombes, tiens cela me rappelle une pub mais... La musique un peu désuette reste cependant attrayante et donne un rythme soutenu au jeu. Une petite histoire en japonais illustrée par plusieurs dessins, sert d'introduction à chacun des niveaux de Xevious, c'est d'ailleurs le seul non-respect à la version originale. L'une des options les plus originales dans Xevious, est la possibilité de pouvoir recommencer les parties suivantes au niveau où l'on a perdu, ceci permettant bien évidemment d'accroître la jouabilité de ce Shoot'Em Up. On s'aperçoit cependant assez rapidement que les graphismes de Xevious ne sont pas à la hauteur de ce que l'on est en droit d'espérer sur PC Engine actuellement. On ne peut regarder ce jeu qu'avec une certaine tendresse, surtout lorsque l'on a connu la toute première version. Un jeu à posséder plus par nostalgie, que pour la qualité de ses graphismes, ou pour la qualité de ses graphismes.

J.M DESTROY



EDITEUR NAMCOT
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 14
SON : 16 • PRIX : 350 F

PC ENGINE 77%

DOWN LOAD

Kabukicho, une ville japonaise futuriste de la fin du 21ème siècle, est envahie par des hordes d'extra-terrestres. Ohala, votre meilleur ami, vient d'être enlevé sous vos yeux. C'en est trop... Vous décidez d'aller le secourir. A bord de votre avion de chasse de la cinquième génération, choisissez deux armes parmi les cinq disponibles (Beam vulcan, Laser Cannon, Chaser, Crusher et Barrier). C'est parti...

Down Load est un jeu de tir à scrolling horizontal différentiel sur plusieurs plans, deux ou trois en moyenne. Des pastilles de couleur disséminées çà et là au gré de votre parcours, amélioreront votre armement initial. L'action se situe tour à tour dans une ville détruite par une explosion post nucléaire, au dessus de l'océan, dans des grottes souterraines ainsi que dans des complexes spatiaux tout droit sortis des plus belles scènes de la guerre des étoiles. Malgré cette variété de tableaux, les graphismes ne sont pas toujours idéalement réalisés. Cependant, les programmeurs de Down Load nous ont gratifié d'un superbe et original préambule graphique présentant l'histoire du jeu en japonais, un peu comme dans les présentations des programmes en CD Rom, ce qui sauve l'esthétisme global de Down Load. Une bande sonore agréable changeant à chaque nouveau niveau (il y en a six divisés chacun en trois ou quatre secteurs) doublée par des incessantes attaques aliens, apporte au jeu un rythme soutenu, qui permet à Down Load de bien se comporter en face des meilleurs jeux de ce type – Gunhed, Super Star Soldier, Darius – sur PC Engine. Une réalisation honnête pour un bon Shoot'Em Up.

J.M DESTROY

EDITEUR: NEC AVENUE
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 18
SON: 17
MANIABILITE: 18
PRIX: 350 F ENVIRON

PC ENGINE 82%

FIRE & FORGET II

Votre mission, dans ce deuxième volet, consistera à détruire véhicule par véhicule tout un convoi jusqu'à arriver au char de tête qui transporte une bombe atomique. Si par malheur vous n'y parveniez





pas, elle parviendrait à la ville et exploserait, réduisant à néant un groupe de scientifiques qui s'y réunit justement. Partant de la fin du convoi, il vous faudra vous frayer un chemin jusqu'au char contenant la bombe et le détruire. Evidemment ce ne sera pas rendu facile par les attaques ennemies. Mais vous disposez d'une voiture un peu spéciale puisqu'elle peut aussi voler. Elle a en effet deux moteurs, un au fuel (pour rouler) et un au kérosène (pour voler). Le carburant venant à manquer, vous pourrez ramasser des barils sur votre route. Cinq chars géants viendront vous embêter, dispersés dans le convoi. Dommage que dans cette suite l'on ne puisse plus jouer à deux simultanément, mais c'était peut-être trop demander.

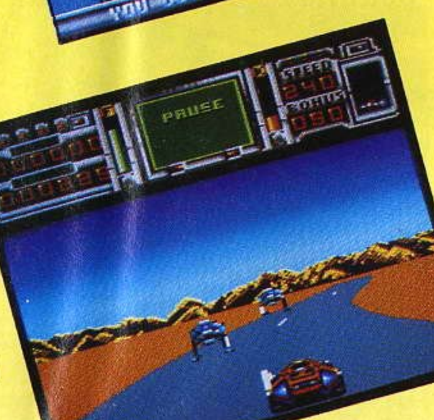
Hélas, pour réussir à sortir les premiers un jeu sur la console, Titus n'a pas attendu de l'avoir reprogrammé en tenant compte des nouvelles possibilités et ils ont tout simplement un peu amélioré la version qui sortira sur disquette et cassette. Ainsi on a un superbe dégradé au niveau du ciel qui avec le reste de l'écran utilise les 32 couleurs affichables. Le jeu est très jouable, la voiture volante réagit fort bien mais la fenêtre de l'écran reste désespérément petite. Elle est un peu limitée par rapport à la taille des sprites mais c'était le seul moyen de ne pas ralentir l'action. Sinon il aurait fallu développer de nouvelles routines qui utilisent le hard de la nouvelle gamme Amstrad et qui auraient permis alors d'utiliser l'écran en entier. Deux mois en plus de boulot. Mais bon, les résultats sont là; c'est beau, rapide et bien fait. Que demandent les joueurs?

YVAN

ÉDITEUR TITUS
GRAPHISME 14
SON 14
ANIMATION 16
MANIABILITE 16

AMSTRAD GX 4000
78 %





PHELIOS

Typhon, le Gardien des Enfers dans la mythologie Namcotienne, a enlevé Artemis, princesse parmi les princesses, et la garde prisonnière dans les antichambres dégoûtantes de son château. Non content de ne l'avoir qu'enlevée, Typhon s'est également permis de transformer la jeune et jolie princesse en pierre... Vous incarnez Apollon, héros de toutes les Mythologies. Avec l'aide de Pégase, votre cheval volant, allez secourir Artemis, votre bien-aimée. Ravie de votre venue soudaine, elle ne pourra que vous récompenser tendrement et, si vous voulez mon avis, un baiser de déesse, ça doit plutôt être cool et relax! La première chose qui frappe lorsqu'on commence à jouer à Phelios, c'est la qualité des graphismes, qui contrairement à ce que l'on pourrait croire, ne sont pas toujours parfaits. Les pixels étant souvent bien trop gros, pour que l'on puisse parfaitement bien distinguer les contours des divers paysages représentés ici. Heureusement pour nous, pauvres consommateurs, cette première impression s'estompe rapidement devant la qualité de l'animation de Phelios. Ce Shoot'Em Up rapide à souhait possède en effet l'un des meilleurs scrollings multi-directionnels sur trois ou quatre plans qu'il m'ait été permis de voir sur Megadrive. On se sent tellement attiré par ce scrolling que nos yeux ont des difficultés à suivre les tirs ennemis. Chacun des sept niveaux que comporte Phelios est agrémenté de deux musiques différentes. Ce qui donne, si vous avez bien révisé vos tables de multiplication, 2*7=14 musiques, score honorable. Evidemment, et comme pour tout Shoot'Em Up qui se respecte, vous pourrez récupérer des options supplémentaires au fur et à mesure de votre progression. Si Phelios n'est pas vraiment un jeu original, sa qualité d'animation lui permet de voir l'avenir avec un peu de sérénité, et tant mieux pour lui.

J.M DESTROY





EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 18
SON: 17
PRIX: 400 F ENV.

MEGADRIVE 79 %

FLYING SHARK

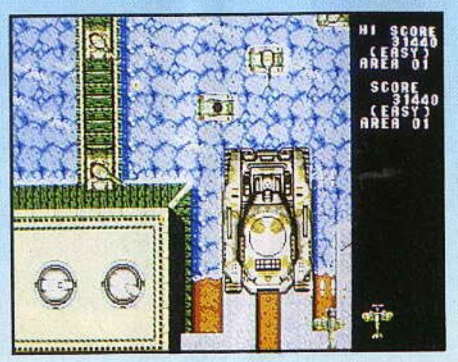
Réalisé par la même équipe de programmation que Tatsujin – Truxton dans sa version française – Flying Shark est un Shoot'Em Up à scrolling vertical tiré des bornes d'arcade. Malheureusement, sa réalisation sur Megadrive ne suit pas totalement la version originale (celle des arcades). Ainsi, lors de sa retranscription sur Megadrive, Flying Shark a perdu le plein écran d'origine, car une bande noire où sont inscrits le nombre d'avions restants, le score et les mégabombes détenues vient occulter un quart de la largeur cet écran, donc pas d'overscan pour ce jeu ce qui, entre parenthèses était également le cas de Truxton. Tout à fait classique dans sa conception, Flying Shark n'épatera pas par sa rapidité. Le déplacement de l'avion que vous dirigez est même souvent trop lent pour éviter les tirs ennemis nuisant ainsi à une bonne jouabilité. Le nombre d'ennemis simultanément à l'écran est certes important, mais ces derniers se ressemblent tous; des petits avions laissent place à des avions plus gros, des petits tanks laissent placent à des tanks plus gros, et des petits bateaux, lalala... lalala. Bref, trois types d'ennemis pour un Shoot'Em Up de notre époque, c'est un peu peu! Seule la musique est de taille à se confronter avec ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. En conclusion, Flying Shark est un jeu assez moyen qui pourra, à mon sens, difficilement rivaliser avec les productions actuelles, surtout sur cette console.

J.M DESTROY



MEGADRIVE 71 %

EDITEUR: TAOPLAN CO LTD.
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 12
SON: 18
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON



Ghouls "n" Ghosts est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega du même nom.

Premier dans les hits parade de machines d'arcade dans les années 1987-88, ce jeu est maintenant disponible sur la Megadrive française. Le héros de cette aventure est le vaillant petit Sir Arthur, ô combien célèbre depuis ces dernières aventures de Ghosts "n" Goblins. Cette fois et comme pour dans le premier chapitre Arthur devra arracher des griffes des forces du mal la princesse Hus, votre jeune et jolie petite amie. Pour entraver votre tâche, et cela au cours des sept niveaux que compte Ghouls "n" Ghosts, des morts vivants tout droit sortis des meilleurs films "gores" du cinéma, des aigles aussi rapaces que Danboss devant une bouteille de Coca, des monstres de toutes sortes se dresseront devant vous. Les paysages que vous devrez traverser sont également parfaitement bien réalisés quant à la qualité graphique et plongent immédiatement le joueur dans une ambiance cynique. Ainsi, traversez de sombres cimetières, empruntez le passerelles pour éviter la lave des volcans en ébullition, sautez sur des nuages mouvants, et sauvez votre peau autant que faire se peut. Musicalement Ghouls "n" Ghosts est magnifique, mais c'est surtout par la qualité de ses graphismes que ce soft étonne: c'est pratiquement l'arcade à domicile! Seule ombre au tableau: la maniabilité. Quelques fois, Sir Arthur répond mal au joystick, il est pas exemple très difficile, au début, d'avancer, de tirer, de se baisser, de retirer et de faire demi-tour en un seul mouvement de doigts. Le scrolling différentiel n'est également pas mis sur la touche, puisse qu'il est pratiquement comme tous les autres points techniques: parfait. Un soft à acheter, à posséder, à dévorer, et à jouer de toute urgence.

GHOULS'N'GHOSTS

Sur la Supergrafx, Ghouls "n" Ghosts est également à la hauteur de nos espérances. Les graphismes sont excellents, mais font moins penser à un jeu d'arcade que ceux de la Megadrive. Cependant, et pour rehausser le niveau graphique déjà fort honorable, quelques détails supplémentaires dans le décor du fond ont été rajouté. Le son est également moins bon, ce qui semble tout à fait logique au vu des caractéristiques techniques sonores des deux machines. Par contre la maniabilité de Sir Arthur est largement supérieure à celle de la Megadrive. Amateurs de jeux de plateaux, Ghouls "n" Ghosts, c'est pour vous!



MEGADRIVE
EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTION: VIRGIN LOISIRS
GRAPHISME:19
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON: 19
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON

SUPERGRAFX
EDITEUR: NEC AVENUE
DISTRIBUTION: VIRGIN LOISIRS
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 16
PRIX: ENVIRON 450 FRANCS

Après Magician Lord, Ninja Combat est la seconde réalisation de la société Alpha sur la console Neo-Geo. Tout comme pour leur premier soft, les programmeurs d'Alpha nous ont concocté un petit bijou. Ce jeu d'arcade s'inspirant très largement de Final Fight de Capcom, ou, si vous n'êtes pas un habitué des salles d'arcade, à Double Dragon sur ordinateurs ludiques est un jeu de baston pure souche. A l'écran vous dirigez un ninja devant balayer, détruire, catapulter tout ce qui se présente à lui. Pour ce faire il pourra utiliser pieds et poings, ramasser les armes (haches, lances, épées, sabres, etc...) se trouvant sur sa route, et utiliser tous autres objets dissimulés dans le décor. Certaines animations comme l'arrêt d'un métro en pleine course, dans le troisième niveau, par un ninja hyper musclé sont tellement spectaculaires que l'on a peine à croire que ce jeu ne soit pas un dessin animé. Malgré des graphismes toujours excellents, des musiques à couper le souffle, et une jouabilité incroyable, Ninja Combat est un jeu qui s'avère assez facile à finir. Une fois que l'on a pigé le truc pour vaincre chacun des ennemis, une toute petite demi-heure vous sera nécessaire pour venir à bout des sept niveaux. Ceci peut, peut-être, vous sembler suffisant si vous êtes fans d'arcade, tant il est vrai que dans les salles d'arcade, si l'on claque dix francs pour une demi-heure de jeu, on peut s'estimer heureux. Mais sur Neo-Geo, le prix des jeux est tellement élevé qu'il vaut mieux acheter en connaissance de cause. On ne peut quand même pas se permettre de dépenser 2000 francs et ne jouer que deux heures (sans connaître le jeu) pour voir la fin, cela fait cher la minute! Ce problème est donc épineux. Sans tenir compte du prix, Ninja Combat est quand même le meilleur Beat'Em Up, et ce sur toutes machines confondues.



EDITEUR: ALPHA
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 20
PRIX: 2000 FRANCS, FAUT ÊTRE FOU!

SNK NEO GEO
90 %

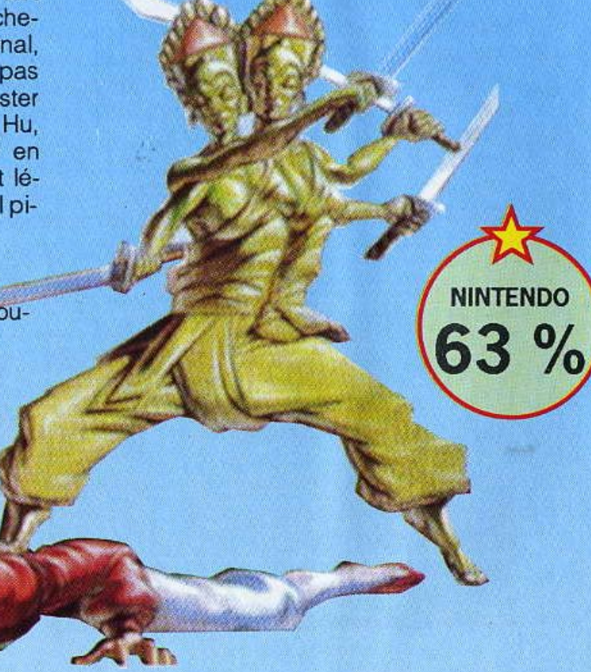
MASTER CHU & DRUNKARD HU





EDITE PAR COLOR DREAMS (NON AGREE PAR NINTENDO)
GRAPHISME 11
ANIMATION 12
SON 11
DIFFICULTE 13
INTERET 12

Sous un titre particulièrement pompeux et compliqué se cache un jeu d'arcade-aventure cent fois vu et cent fois mieux ailleurs. La jaquette, au demeurant fort attrayante risque bien d'attirer des acheteurs potentiels qui, s'ils lisent le journal, pourront pas dire qu'on les aura pas prévenus! Sous le pseudo de Master Chu, vous devez retrouver Master Hu, que des monstres ont transformé en drunkard. Une traduction forcément légère m'induit à penser qu'en réalité il picole dur dans son coin et qu'il n'a trouvé que ça comme excuse. Pour le retrouver il va falloir mettre la main sur les flammes de la liberté, seules capables de vous faire passer au niveau suivant. En vrac, des monstres, des objets spéciaux, tout le tralala du genre, et la messe est dite. Dans le genre, je préfère des jeux tels que Rygar, dont mes lecteurs les plus fidèles, je t'embrasse maman, savent tout le bien que j'en ai écrit dans le dernier numéro. Les autres, ils font ce qu'ils veulent



NINTENDO
63 %

Image Fight

Si vous êtes passionné d'arcades, le nom d'Image Fight ne doit pas vous être totalement inconnu. Ce célèbre jeu de tir des années 87-88 a fait le tour du monde. Découvrez maintenant les joies de ce Shoot'Em Up sur votre console PC Engine. Après la page de présentation, un menu "Class mode" vous permet de sélectionner le niveau de jeu. Allant de "Recruit Class", le niveau le plus simple, jusqu'à "CP Staff", où les difficultés rencontrées sont tellement importantes, qu'il m'a fallu au bas mot une heure pour finir le premier niveau, et encore, en utilisant les options "continue" qui sont proposées en quantité illimitée. Une fois cette sélection effectuée, vous pourrez choisir l'option "Auto Fire" ou non – au vu de la difficulté d'Image Fight, un bon conseil: utilisez l'auto-fire. Un contrôle rapide effectué par l'ordinateur de bord sur vos principales armes et c'est parti. Image Fight est un jeu de tir à scrolling vertical plein écran. Comme d'habitude, des options pourront agrémenter et enrichir l'armement un peu désuet – au départ – de votre chasseur cosmique. Ainsi, apprenez à vous servir des petits modules gagnés en les lançant sur vos ennemis. Vous verrez, au départ on n'y pense pas, mais cette technique s'avère payante et cela dès le second niveau. Grâce au bouton I, le second servant au tir, vous pourrez modifier la vitesse de déplacement du vaisseau, il est à noter que cette option devient de plus en plus courante pour les jeux de tirs sur PC Engine, et qui s'en plaindrait? Malgré la diversité des ennemis et leur nombre sans cesse grandissant à l'écran, l'animation reste impeccable. Jouez donc en toute quiétude, les bugs intempestifs ne vous perturberont pas. Doté de 19 musiques et de cinq niveaux, Image Fight se classe dans la catégorie des excellents Shoot'Em Up sur cette console. A posséder.

EDITEUR: IREM
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 19
SON: 16
PRIX: 350 F ENV

PC ENGINE 88 %

Cyberball

Cyberball est un jeu d'équipe dont les règles sont plus ou moins pompées sur celles du football américain, à la différence près que les joueurs sont de gigantesques robots de sept mètres de haut et que la balle explosive, qui plus est, pèse à elle seule la bagatelle de 175 kg. Vous jouez le rôle du capitaine de l'équipe, élaborez une stratégie d'attaque et de défense, regardez les «petits chars d'assauts» se tamponner, se frictionner la gueule, s'envoyer et se renvoyer la balle et ce jusqu'à ce que l'un des robots-joueurs soit bloqué par l'adversaire. Comme vous l'avez sans doute remarqué, l'attitude à adopter ici est plutôt du genre passive. En effet Cyberball est plus une gestion d'équipe en match, qu'une véritable simulation sportive. Ne vous attendez donc pas à pouvoir dribbler, passer la balle pour contourner la défense adversaire et marquer un touchdown (c'est le nom d'un but en football américain), non, le vrai Cyberball, ce n'est pas cela. Le principal avantage de ce jeu par rapport à ses concurrents réside dans la possibilité de jouer à deux l'un à coté de l'autre, ou par modem (lorsqu'il sera disponible en France, ce qui est loin d'être le cas, vu que la version officielle de la Megadrive vient juste d'être importée!). Les parties d'avant match, lors d'une élaboration de stratégie par exemple, sont pourvues d'un son digitalisé, fort bon ma foi. Le graphisme est correct, mais on attend plus dans ce domaine d'une machine de jeu comme la Megadrive. En définitive, Cyberball passionnera plus les amateurs de gestion et d'anticipation que les amateurs d'action pure et dure, et encore...



EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 12
INTERET: 10
SON: 16
PRIX: 400 F ENV

MEGADRIVE 65 %

ShootAgain™

Le specialiste du jeu video : 145 rue de flandre 75019 Paris Tél: (1)40.38.02.38 V.P.C: (1)40.34.36.26

Console NEO GEO de SNK

	Vente	Rachat
Console Neo geo	3 990 frs	
Magician lord	2 000 frs	1 500 frs
Baseball star professional	2 000 frs	1 500 frs
Nam 75	2 000 frs	1 500 frs
Top player golf	2 000 frs	1 500 frs
Cyberslit	Téléphoner	
Ninja combat	2 000 frs	1 500 frs
Riding heros	2 000 frs	1 500 frs
Memory card	Téléphoner	
SNK controler	Téléphoner	

Version proposant les jeux en anglais à l'écran

JEUX POUR GAMEBOY

Baseball	270	Penguin war	270	Trump boy	270
Batman	270	Popeye	270	Warriors	270
Blodia	270	Puzzle boy	270	World bowling	270
Boxing	270	Puzzle road	270	NEWS :	270
Deat heat scramb	270	Qix	270	Pick man	270
Dracula	270	Quarth	270	Zoid	270
Golf	270	Rock chase	270	Roid arms	270
Hyper lode runner	270	Shanghaï	270	Volly fire	270
Kakumun snack	270	Shogi	270	Double dragon	270
Ken le survivant	270	Snoopy	270	Master karatek	270
Maio land	270	Soccer boy	270	Gun dams	270
Mickey mouse	270	Solar striker	270	Foly fun	270
Motocross maniac	270	Space invaders	270	Looping	270
Nemesis	270	Super chinese	270	Cosmo tank	270
				Fart games	270
				Etc...	

MEGADRIVE 50 Hrz Française

Megadrive	1 890	Mystic defender	tel
		Super hang on	tel
Thunder force II	tel	Revenge of shinobi	tel
Last battle	tel	Golden axe	tel
Space harrier II	tel	Truxton	tel
Base ball	tel	Alex kidd	tel
Ghouls 'n ghosts	tel	Zoom	tel
Rambo III	tel		
World cup soccer	tel	A venir	
Master golf	tel	Monster lair	
Forgotten world	tel		

Sega master system 749 f

NEWS :		Lord of the lord	329
Operation wolf	329	Spell caster	399
Chase H.Q.	329	Miracle warrior	399
Assault city	329	Y's	399
World games	329	Ultima IV	
R.C. grand prix	329		
Battle out run	329	**Jeux de sociétés :**	
Runnig battle	Tel	Shanghaï	269
Alex kidd IV	Tel	Monopoly	299
Freedom fighter	Tel	Penguin land	299
Gain ground	Tel	Casino games	299
Lunettes 3D	309	**Séries héros :**	
Light phaser	269	Fantazy zone	99
Control stick	139	Fantazy zone II	299
Speed king	159	Fantazy zone III	269
		Psycho fox	329
Action :		Wonder boy	285
Teddy boy	99	Wonder boy II	299
Ghost house	199	Wonder boy III	329
Spy vs spy	199	Alex kidd	285
Aztec adventure	259	Alex kidd II	299
Quartet	259	Alex kidd III	285
Secret command	99	Dynamite dux	329
Cyborg hunter	285		
Ghost buster	299	**Sports :**	
Rastan	299	Super tennis	99
Alien syndrome	299	Pro werstling	259
Captain silver	299	Great golf	285
Rampage	299	Great football	259
Cloud master	299	World soccer	285
Times soldier	299	Great baseball	259
Alteres beast	329	Great basketball	285
Golden axe	329	Enduro racer	99
		World grand prix	99
Arts martiaux :		Rocky	299
My hero	199	California games	299
The ninja	99	American baseball	299
Kung fu kidd	269	American pro football	299
Black belt	285	Basketball nightmare	299
Shinobi	329	Tennis ace	329
Kenseiden	299	Slap shot	
Double dragon	329	Golf mania	
Vigilante	329		
		Phaser et 3D :	
Combat :		Ganster town	285
F16 fighter	199	Rescue mission	99
Transbot	99	Wanted	285
Choplifter	285	Rambo III	329
Action fighter	99	Shooting games	285
Power strike	269	Zaxxon 3D	319
Global defense	99	Maze hunter 3D	319
Astro warrior/Pit pot	285	Out run 3D	319
Thunder blade	299	Poseïdon war 3D	319
R-type	329		
Space harrier	299	**A sortir :**	
After burner	329	Super monaco GP	Oct
Galaxy force	329	Shinobi II	Nov
Bank panic	199	The strider	Nov
Bomber raid	299	E-swat	Oct
Scramble spirit	299	Worl cup soccer	Oct
		Spiderman	Dec
Jeux de rôles :		Moonwalker	Déc
Golvellius	329	Ghouls'n ghosts	Jan

CONSOLE AMSTAD GX 4 000

Console GX 4 000	990	A venir :	
Moniteur couleur stéréo GX 4 000	NC	Barbarian II	269
		Night breed	269
Fire and forget II	269	Navy seals	269
Tennis cup	269	Chase HQ II (SCI)	269
Robocop II	269	Tooki	269
Double dragon	269	Pang	269
Batman	269	Plooting	269
Operation thunderbolt	269	World of games	269
Midnight resistance	269	The srider II	269

CoreGrafx et SuperGrafx

PC Eng/Core grafx 60 Hrz	1 290		
PC Eng/Core grafx 60 Hrz + 2 jeux	1 490	Ordyne	390
		P 47	490
PC Eng/Core grafx 50 Hrz + 2 jeux	1 990	Pac land	290
Carte club PC Engine fan	100	Paranoïa	390
		Pc kidd	390
		Power golf	390
Doubleur	190	Power league baseball	390
Tripleur	240	Red alert	450
Quintupleur	290	Rock on	390
Joyspad	290	Psycho chaser	390
Joyspad doubleur	340	R-type I	350
XE 1 pc	400	R-type II	390
XE 1 pro	700	Shanghaï	390
Adaptateur Amstrad	240	Shinobi	450
Joystick BX	140	Shubibin man	390
Joystick Hori	190	Side arms	390
Joystick Wonteck	390	Side arms special CD	450
		Son son II	390
Alien crush	390	Space harrier	290
Altered beast	390	Space invaders '90	390
Altered beast CD	450	Splatterhouse	390
Atomic robo kidd	450	Strange zone	390
Barumba	390	Super darius	450
Baseball '89	450	Super sphinx CD	450
Barttle ace **(SG)**	390	Super volley ball	390
Be ball	340	Tales of monsterpath	290
Blodia	340	Tatsuko fighter	390
Bloody wolf	390	Tiger heli	390
Blue blink	340	Tiger road	390
Break in	450	Triple battle f1	450
Bullfight	399	USA pro basket	390
Chan & chan	350	Valis II	450
Chase H.Q.	390	Victory run	390
City hunter	390	Vigilante	290
Cyber core	440	Wataru	340
Cyber cross	390	Wonder boy II	340
Digital champ	450	Wonder boy III CD	450
Death bringer CD	450	Wonder momo	290
Deep blue	390	World court tennis	340
Don do ko don	390	World stadium baseball	390
Doraëmon	390	Yaksa	390
Dragon spirit	290		
Drop rock	340	NEWS :	
Drunken master	340	Ninja spirit	360
Dungeon explorer	390	Rasan saga II (Nastar)	360
Energy	390	Super star soldier	370
F1 dream	390	Puznic	299
F1 pilot	340	Xevious	299
Fantazy zone	390	Veigues	299
Fighting street	450	Down load	349
Final lap	450	Image fight	349
Final zone II CD	450	Devil crush	349
Fire power werstling	390	Super foolish mn	349
Formation armed	390	World beach volley	299
Formation soccer	390	Load runner	299
Galaga 88	390	Ghouls'n ghosts(SG)	499
Ghousts'n ghosts **(SG)**	490	Klax	349
Golden axe CD	450		
Grand zork **(SG)**	390	**News à venir :**	
Gunhed	390	Rabio lepus special	
Heavy unit	390	Honey in the sky II	
Honey in the sky	390	Gomola speed	
King of casino	340	Batman	
Knight rider	450	F1 circus	
Legendery axe	390	W-Ring	
Maniac pro werstling	390	Show momotaro	
Mr heli	450	Die hard	
Moto bike	490	Valis III	
Moto roader	390	Last armagon	
Naxat open	390	Operation wolf	
Nectaris	390	Rabio lepus special	
Neutopia	390	1941	
		After burner	
		After burner II (SG)	
		Forgotten world (SG)	
		Operation wolf	
		Out run	
		Galaxy force version II	
		X out	

SUPER GRAFX 60 hrz
SUPER GRAFX 50 Hrz

Megadrive 16 bit 1790 f

Megadive 60 hrz + 1 jeu + 2 eme manette	1 790	Super thunder blade	375
		Tastujin	375
		Tetris	375
Joyspad autofire	290	Thunder force II	375
XE 1 sg	390	Thunder force III	375
		World cup soccer	375
After burner II	375	Wip rush	375
Air diver	375	Zoom	375
Alex kidd	290		
Altered beast	375	NEWS :	
Assault suit leynos	375	The real ghostbuster	375
Curse	375	Hurrican	375
Darwin 4081	375	Phellios	375
DJ boy	375	E-swat	380
Final blown	375	Phantazy star II Englais	375
Forgotten world	375	Super Moncaco GP	380
Ghouls'n ghost	375	Batman	380
Golden axe	375	Cyber ball	380
Herzog swei	375	Coolums	350
Majhong cup	290	Deemajhamar	375
New zealand story	375	The strider	Tel
North ken	350		
Osmatujin	290		
Queen of the peacko	375	**News a paraitre :**	
Rambo III	375	Hard driving	
Sokoban	375	The strider	
Space harier II	375	Power dift	
Super hang on	375	Turbo out run	
Super master golf	375	Moon walker	
Super real basdket	375	X insector	
Super shinobi	375		

Console Lynx : 1 490 frs

Lynx + cable + alimentation + California games	1 490	Electrocp	290
		Gate of zondocon	290
Blue lighting	290	Gauntlet	390
California games	290	Rampage	390
Chip challenge	290	A venir : Hard driving	NC

Pour NINTENDO

News francaise:		**News Import :**	
Air wolf	365	Boulder dash	395
Batman	365	Contrat II	395
Castlevania	365	Dead fox	395
Castelvania II	365	Double dragon II	395
Double dribble	365	Goal !!!	395
Dragon ball	365	Ninja cop saïzo	395
Fighting golf	365	Ninja ryukender II	395
Life force	365	The lord of king	395
Metal gear	365		
Roocop	365	**Super news version francaise :**	
Robo warrior	365	Galatic crusad	360
Rygar	365	Metal fighter	360
Salomon's key	365	Silent assault	360
Teenage mutant Hero Ninja turtle	365	Robo demons	360
Track & field	365	Kristal mine	360
Zelda	395	Master shu	360
zelda II	395	Captain comic	360

Attention les consoles SNK, Nec et Megadrive sont des versions 60 Hrz compatibles sur tous les moniteurs et toutes les télés munies d' un canal auxiliaire (AU.,AV.) La PC Engine 50 hrz est compatible sur 100% des télés.

RENSEIGNEMENTS Tél : (1)40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : (1)40.34.36.26

NOM.. MATERIEL :..............................

PRENOM.. ....

ADRESSE.. ....

.... Montant..............................

.... Frais de port..............................

TELEPHONE.. Montant total..............................

Bon à retourner rempli à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75 019 Paris

Réglement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN (pour les frais de port téléphoner) ☐

Réglement par contre remboursement (pour les frais de port téléphoner) ☐

SUPER STAR SOLDIER



Qu'ouïs-je, qu'entends-je, qu'acoustiquais-je, la suite de Gunhed, le Shoot'Em Up culte sur PC Engine, est sortie! Eh oui. Il est là, et bien là en octets et en cartouche. Reprenant trait pour trait toutes les caractéristiques de son prédécesseur (au scrolling horizontal pour agrandir l'écran près). Super Star Soldier – réalisé par les mêmes programmeurs que Gunhed – fait honneur à son grand frère. Dans ce jeu de tir à scrolling vertical (et non pas horizontal comme le suggère la feuille photocopiée faisant office de doc française), vous êtes aux commandes d'un chasseur de la nouvelle génération, l'intercepteur Neo-Caesar. Comme dans pratiquement tous les Shoot'Em Up sur PC Engine, Super Star Soldier ne renie pas la tradition de rapidité et de maniabilité, qui est désormais bien instaurée sur cette console. Le jeu en lui même se déroule sur huit niveaux différents, chacun comportant des difficultés toujours croissantes. Des bonus apparaissant lorsque vous détruisez certains types d'ennemis, vous permettent d'augmenter l'armement de votre vaisseau spatial de façon extraordinaire. La beauté des armes et des graphismes ainsi que leur originalité donnent à Super Star Soldier, une excellente jouabilité. Mais les bonnes choses ne s'arrêtent pas là. En effet, dès le départ vous pourrez choisir entre différents types de jeux, ainsi vous aurez l'occasion de sélectionner un jeu dit "normal", dans ce cas vous devez combattre jusqu'à la mort, un jeu de deux minutes, vous devez ici faire le meilleur score en un minimum de temps – idéal pour les paris entre amis – et un jeu de cinq minutes qui n'a rien de particulier par rapport à son prédécesseur si ce n'est une plus grande durée de jeu (mais cela vous l'aviez déjà sans doute compris!!). Pendant le jeu et comme pour Gunhed, en pressant le bouton Select vous pourrez accélérer la vitesse de déplacement de votre intercepteur galactique, ce qui est souvent bien utile notamment lorsque vous avez une cinquantaine de sprites qui vous tombent dessus. Comme pour tous les jeux de tir traditionnels, des monstres aussi originaux qu'impressionnants viennent sanctionner chaque fin de niveau. La bande sonore est également efficace, bien qu'un peu inférieure à celle de son grand frère (les sons digitalisés ne sont par exemple pas présents). Digne successeur de Gunhed, Super Star Soldier est l'un des meilleurs jeu d'arcade du style "mettez-vous là, que je vous tire dessus" que je connaisse. Une réussite. J.M DESTROY

EDITEUR: HUDSON SOFT
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 20
SON: 16
PRIX: 350 F ENVIRON



L'action de Veigues se déroule en 2321, alors que l'Homme est sous l'emprise d'une terrible dictature intergalactique. La seule chance de sauver l'humanité réside dans la capacité de destruction de la dernière génération d'armes: le tactical gladiator (le gladiateur tactique) Veigues. Plus qu'une simple arme, Veigues est une véritable armée à lui tout seul. Autant vous mettre tout de suite au parfum, ce jeu de tir à scrolling horizontal sur deux plans n'est pas très fameux. En effet, alors que la plupart des Shoot'Em Up actuels tentent d'apporter quelque originalité par rapport à leurs concurrents les plus directs Veigues sombre dans les abîmes les plus profonds du classicisme. Après chaque tableau, vous devrez reconstruire les parties endommagées de votre robot: les bras, la tête, les jambes ou encore le torse et l'abdomen. Neuf armes vous sont ainsi proposées. Mais là, où les affaires commencent à se noircir un petit peu, c'est lorsqu'on prend le joystick. La maniabilité du robot est très largement à revoir, sa vitesse de déplacement, trop lente par rapport à celle des adversaires, ne permet pas une bonne précision dans les tirs et abattre les ennemis devient rapidement mission impossible. Et éviter les tirs adverses devient un véritable exploit. Malgré des graphismes corrects et une bonne animation sonore, l'action de Veigues est tellement brouillonne qu'il est littéralement impossible de faire une action cohérente. Un Shoot'Em Up à éviter autant que possible, à moins que vous ne soyez fans des jeux sur PC Engine, dans ce cas à consommer avec modération...

J.M DESTROY





EDITEUR: VICTOR MUSICAL INDUSTRIES
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 06
SON: 15
PRIX: 350 F ENVIRON.

PC ENGINE 62 %

DON DOKO DON

Le plus souvent, la marque Taito est synonyme de qualité. Même si Dondokodon n'est pas tout à fait dans la lignée de ses précédentes réalisations, la réputation de la marque ne risque pas d'être altérée par ce jeu.

Mais allons plus en avant dans notre discours. Dondokodon est un jeu de plateforme, qui n'est pas sans rappeler le célébrissime Bubble Bobble, cher à tous les possesseurs de micros ludiques. Comme Bubble Bobble, il y a des monstres tout petits et tout rigolos à dégommer. Comme Bobble Bubble il y a des plateaux, des plateformes, des échelles à escalader. Comme Bobble Bubble, on peut jouer seul ou à deux simultanément, mais reconnaissons qu'à deux c'est bien plus amusant. A la différence de Bubble Bobble – il en fallait bien une, sinon ce jeu se serait appelé Bubble Bobble II et non pas Dondokodon – les personnages ressemblent à des petits lutins, style père Noël avec une longue barbe blanche, d'un très bel effet, et non pas de petits brontosaures ou autres dinosaures bleus ou verts. Le graphisme assez fin dans l'ensemble manque cependant de quelques notes colorées. Les divers décors du fond semblent par contre avoir été passés au décolorant. Doté d'une très bonne jouabilité, Dondokodon ne décevra pas les amateurs du genre, d'autant plus que ce style de programme – un jeu de plateformes à deux – est assez rare sur PC Engine, pour ne pas dire inexistant. Merci Taito.

J.M DESTROY

EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 17
PRIX: 400 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN.

PC ENGINE 82 %

LA MEGADRIVE FR

Dans quelques jours la Megadrive française sera officiellement en vente dans notre beau pays. Dès sa sortie, dix-sept jeux seront disponibles, parmi lesquels de célèbres hits d'arcade. Cette Megadrive comporte quelques particularités techniques par rapport à celle qui était en vente jusqu'à présent. Notons donc que la console distribuée par Virgin sera entièrement compatible avec la Genesis, ce qui signifie que si vous faites un petit voyage aux USA vous pourrez obtenir des softs certainement moins chers et plus récents que ceux vendus ici, et c'est d'autant plus bizarre que Virgin tente à tout prix de faire cesser les importations parallèles. Par contre elle ne sera pas compatible du tout avec le modèle japonais, c'est-à-dire que les jeux japonais ne tourneront pas sur votre console française, à vous, perso. Mais selon Virgin, toutes les Megadrive du marché parallèle transitant par Hong-Kong seraient modifiées pour accepter toutes les cartouches... Par rapport à toutes les autres consoles distribuées jusqu'alors, la Megadrive française a quelques particularités par rapport à celle vendue jusqu'à présent. L'écran par exemple n'est plus en overscan et l'affichage écran est ralenti de dix minutes par heure, ceci est dû au passage nécessaire du 60 au 50Hz. Par contre toutes les docs, y compris celles des jeux, seront traduites en Français, ce qui n'est pas négligeable notamment pour les jeux d'aventure. Enfin, la Megadrive française fonctionnera sur tous les téléviseurs munis d'une prise péritel, contrairement aux Megadrive en import parallèle. Ces quelques points étant éclaircis, le show peut commencer et en avant les ballerines!

LAST BATTLE

Space Harrier II est la conversion du jeu d'arcade du même nom. Dirigez un guerrier galactique dans un décor en trois dimensions. Dégommez tous les envahisseurs qui vous passent sous le nez. Evitez les plantes, les champignons et autres arbres qui foncent sur vous à vive allure, et surtout, surtout sachez garder votre calme. Space Harrier II sur Megadrive est de loin la meilleure version faite à ce jour sur consoles ou ordinateurs ludiques. L'animation 3-D est rapide à souhait, le personnage que vous dirigez répond parfaitement aux commandes, la musique est également très bonne, mais malheureusement, ce soft a du mal à accrocher le joueur, l'action étant trop souvent répétitive.

Last battle, ou **Ken le survivant**, est un Beat'em up à la mode nipponne. Vous êtes Ken, un guerrier sans peur et surtout sans reproche, qui doit absolument massacrer tout ce qui bouge alentour, pas de pitié pour les rebelles! Reprenant trait pour trait les aspects du personnage du dessin animé, votre Musclor de service à la silhouette complètement disproportionnée, petite tête, gros muscles, ravira tous les amateurs de ce genre de jeux. Doté d'une dizaine de niveaux, d'un excellent scrolling différentiel sur deux plans et d'une bande sonore digitalisée, ce Beat'Em Up pur et dur est le premier d'une longue série à venir sur console Megadrive. Si ce jeu vous tente, n'hésitez pas, vous ne serez pas déçu.

WORLD CUP SOCCER



FORGOTTEN WORLD

Mystic Defender est testé un peu plus loin dans le canard, tournez les pages, vous y êtes? Oui. Très bien.

Super Thunder Blade est, comme Space Harrier II, une conversion d'arcade. Aux commandes d'un hélicoptère super équipé (missiles à tête chercheuse, bombes, lasers etc..), un peu comme celui de Supercoptère la série télé, allez secourir une population en danger. Se déroulant tour à tour en deux et en trois dimensions (une innovation), Super Thunderblade est jeu de tir original par sa conception. Malgré une animation 3-D un peu lente, le graphisme et surtout le son sont de très bonne qualité, bien meilleurs en tout cas que ce qui avait déjà été fait sur ST et Amiga. Parcourez les nombreux niveaux de Super Thunder Blade et devenez le premier pilote d'hélicoptère de combat sur Megadrive.

Baseball, quel nom étrange pour

RANCAISE, A DONF!

une simulation de baseball, vous ne trouvez pas? Je sais, ce n'est très original, mais que voulez-vous, un baseball c'est un baseball alors pourquoi ne pas l'appeler comme ça? Cette constatation étant faite, cette simulation du sport number one aux USA est bonne, chacune des actions étant parfaitement rendues. Les plus gros problèmes étant d'une part, la connaissance des règles de ce sport, qui en France n'a pas encore la notoriété qu'il a au Japon par exemple,et d'autre part, une certaine monotonie dans les diverses actions de jeu, s'envoyer la balle et se la renvoyer c'est pas toujours marrant, surtout lorsque l'on y joue pendant des heures.

Ghouls "n" Ghosts. Allez donc voir quelques pages plus loin. Un test plus complet de ce superbe jeu vous sera présenté. Merci qui?

Dans **Rambo III**, vous devez aller secourir votre commandant retenu prisonnier par les gardiens du communisme afghan. Prenez votre couteau super aiguisé, votre arc et vos flèches explosives et partez à la recherche de votre ami. Le jeu se déroule de la même façon qu'un Commando classique, scrolling multi-directionnel, labyrinthes de toutes sortes, monstres de fin de niveaux à éliminer, bref toute la panoplie du parfait Commando. Rambo III est un bon jeu, qui à l'évidence est bien meilleur que le film, mais ça on s'en serait douté!

Parmi les deux simulations sportives déjà disponibles sur la Megadrive, **World Cup Soccer** est de loin la meilleure. Le terrain est vu du dessus, les joueurs sont gros et bien dessinés, un scanner vous permet de choisir avec assurance le joueur le mieux placé par rapport aux buts. Une bonne maniabilité, un son réaliste, un scrolling multi-directionnel sym-pa, tous ces éléments agrémentent encore un peu plus l'excellente jouabilité de ce jeu de foot sur Megadrive. Pouvant se jouer seul ou à deux World Cup Soccer est l'un des tous premiers titres à posséder sur cette console.

Forgotten World est une fois de plus une conversion de jeu d'arcade. Programmé à l'origine par Capcom ce jeu de tir à scrolling horizontal différentiel sur deux ou trois plans est maintenant développé par Sega. Ultra rapide dans sa maniabilité, Forgotten World désoriente le néophyte. Tout à fait classique dans sa réalisation, ce Sho-ot'Em Up est cependant ultra intéressant, peut-être parce qu'il est possible de jouer à deux simultanément, une première pour un jeu de tir sur Megadrive-. Un bon produit si vous avez deux manettes.

TRUXTON

ALEX KID

Bien connu des possesseurs d'Amiga, **Zoom** est un cousin lointain de Pac-Man. Coloriez des barreaux métalliques, pour former des carrés de couleurs, évitez les petits monstres (fort rigolos, ma foi) lancés à votre poursuite et faites attention de ne pas vous faire avoir. Au cours du jeu une bande sonore à l'image de celle sur Amiga se fait entendre et donne une note agréable à un jeu qui lassera malheureusement un peu trop vite.

Truxton, plus connu par les passionnés de la Megadrive sous le nom de Tatsujin est encore une conversion de jeu d'arcade. Dans ce jeu de tir à scrolling vertical doublé d'un petit scrolling horizontal pour agrandir l'écran, vous devez aller détruire les forces maléfiques. Pour accomplir au mieux votre mission, capturez des pastilles de couleur et augmentez ainsi votre armement ou votre vitesse de déplacement. Truxton est un jeu rapide, les ennemis sont graphiquement bien réalisés mais pêchent tout de même par un manque de diversité. A part cela, rien de bien spécial à dire. Ce Shoot'Em Up est un jeu correct pour cette bécane.

Ne perdons pas les bonnes habitudes de la Sega Master System, puisqu'**Alex Kidd** pointe le bout de son nez. Ce jeu de plateforme mettant en scène Alex la mascotte de Sega, est bourré de bonnes idées, et d'astuces intéressantes. Les graphismes, bien qu'un peu enfantins, sont soignés, la musique entraînante est également bien sympathique. Mais c'est surtout au niveau de la maniabilité qu'Alex Kidd étonne. Un jeu un peu simple mais bien amusant.

Lors la sortie de la Megadrive, **Thunder Force II**, **Super Hang On**, **The Revenge of Shinobi** et **Golden Axe** devraient également voir le jour. Mais comme les tests de ces jeux ont déjà été publiés et comme on a pas l'habitude de se répéter, allez donc faire un tour du côté des anciens numéros pour en savoir un peu plus. Voilà, maintenant que vous savez à tout ce qu'il faut savoir sur la Megadrive française et sur ses jeux, vous pouvez dormir sur vos deux oreilles. Bonne nuit.

J.M Destroy

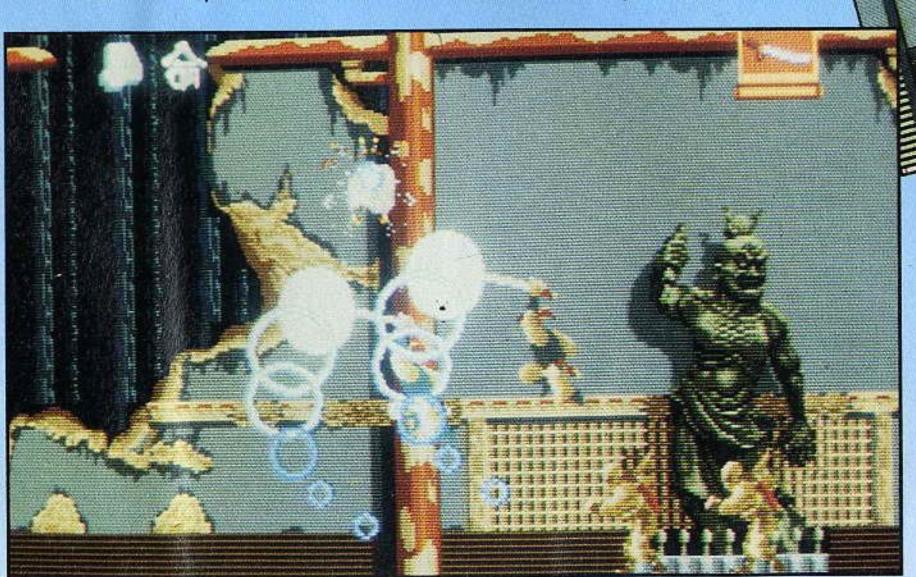

OPERATION HARRIER



NINJA SPIRIT



Quoi, encore un jeu de Ninjas? On en a marre... Ça suffit... Un peu de silence dans la salle, s'il vous plaît. Oui, m'enfin, c'est vrai quoi... Chut! Silence! Je ne vous ai encore rien dit. Voilà, ça vient... Ninja Spirit est un superbe jeu. Voilà, ce qui est dit est dit, et je n'en démordrai plus. L'histoire je ne vous la conterai pas ici pour la bonne et simple raison que je ne la connais pas, la doc étant en japonais – même si dans le packaging il y a une petite notice en français, l'histoire, elle, n'est pas traduite. Donc pas d'histoire. Ninja Spirit est un Beat' Em Up comme on les aime. C'est rapide, c'est beau, c'est efficace, c'est japonais! L'action omniprésente tout au long de l'aventure vous laissera par terre, tant le nombre de sprites est important, sans pour cela ralentir le jeu le moins du monde. Enfin si, soyons honnête, lorsque le nombre de ceux-ci dépasse la soixantaine simultanément à l'écran, l'animation s'en ressent tout de même un peu. Le fait de pouvoir sélectionner, à volonté, quatre armes différentes en appuyant sur le bouton Select permet d'améliorer l'efficacité de de ce Beat'Em Up. C'est ainsi que vous pourrez utiliser une épée magique, idéale pour les combats en corps à corps car elle protège en même temps qu'elle détruit, des shurikens, agréables pour les combats à distance, cette arme se disperse sur l'écran dans seize directions, inutile de vous dire qu'elle arrache et pas que des carottes (Hep, Michel, après ta blague sur les pommes de terre (Cf. Joy N°7), t'en as pas une sur les carottes???) (NdM: Si. C'est un lapin... Non, laisse béton), la bombe vous permet d'attaquer dans huit directions, elle possède également une grande puissance destructrice, et enfin pour conclure ce petit glossaire, la faucille à chaîne, active dans huit directions. Cette arme est à longue portée et vous protège également des assauts ennemis. La maniabilité du Ninja et la beauté du scrolling différentiel sur deux plans conforte la position de Ninja Spirit comme un des meilleurs Beat'Em Up sur PC Engine. La possibilité de jouer en mode "PC Engine" ou en mode "arcade" – plus dur – permet également d'accroître la durée de vie de Ninja Spirit. Un mode BGM accessible directement par le menu principal vous donne la possibilité d'entendre toutes les excellentes musiques du jeu, sans avoir besoin de parcourir tous les niveaux, une option intéressante qui devrait être plus souvent suivie. Au niveau graphique, Ninja Spirit n'a rien à envier aux autres bonnes réalisations sur cette bécane, c'est beau, c'est clair, c'est net et c'est précis. Ninja Spirit est certainement l'un des jeux dotés d'une des meilleures jouabilités, parmi tous les jeux disponibles sur PC Engine, à jouer et à rejouer.



EDITEUR: IREM
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 17
PRIX: ENVIRON 350 FRANCS

PC ENGINE 95 %

Magician Lord

Quelle fabuleuse aventure, celle que vous allez vivre... Une planète en danger, des monstres aussi incroyables que splendides, des labyrinthes à n'en plus finir, que d'aventures... Dans le monde des jeux vidéo et plus particulièrement dans le monde des jeux vidéo sur consoles, l'action et l'aventure ont toujours été omniprésents. Mais avec Magi-cian Lord, on atteint les summums de la créativité ludique. Summums de créativité, certes... Mais pas toujours sur tous les points. Quoi! Voudriez-vous dire que Magician Lord, un jeu sur Neo Geo, n'est pas parfait? Parfaitement mon bon monsieur, d'ailleurs en voici la preuve. A l'écran vous dirigez un magicien qui se déplace dans un univers tout droit sorti des délires les plus fous de ces satanés concepteurs de jeux japonais. Un coup de pastille colorée, et hop, une transformation, en ninja, en hybride bizarroïde, en guerrier galactique ou en je ne sais quoi encore... Jusque-là, tout va bien, les armes utilisées et les diverses transformations du magicien sont originales. L'animation sonore est, comme pour NAM-1975, incroyablement sidérante et plonge parfaitement le joueur dans l'ambiance – pour vous donner une idée, les bandes sonores sont équivalentes, au niveau de la qualité, à des musiques sur Compact Disc. Donc, toujours pas de problèmes... Mais voilà, l'animation des divers protagonistes de cette aventure n'est pas exactement ce que l'on serait en droit d'attendre d'une machine de ce calibre et surtout pour un jeu de ce prix. Bien sûr, les amateurs ne verront que peu de différences avec un jeu moyen, mais les puristes ressentent tout de suite une légère frustration, lorsqu'on voit la démarche du magicien. Dommage, car le tableau aurait pu être idyllique. Doté d'un remarquable scrolling multi-directionnel sur un, deux, ou trois plans, Magician Lord, malgré cette légère bavure, est le meilleur jeu de sa catégorie, toutes machines confondues. Et de deux pour la Neo Geo.

EDITEUR: ALPHA
GRAPHISME: 19
MANIABILITE: 19
ANIMATION: 17
SON: 20
PRIX: 2000 FRANCS
(10 FOIS 200 FRANCS!!)

NEO-GEO
96 %

Devil Crash

Devil Crush est le digne successeur d'Alien Crush, le premier flipper sur PC Engine. Digne successeur? Digne successeur, en effet. Reprenant toutes les options d'Alien Crush, Devil Crush en apporte de nouvelles. Ainsi, il est maintenant possible de jouer à deux, soit tour à tour, soit toutes les trois boules. Doté d'un excellent scrolling vertical, ce qui est peu banal pour un flipper, Devil Crush n'est pas à court d'originalité. En effet, lorsque la boule frappe les bumpers dans un certain ordre ou lorsqu'elle pénètre dans les bons trous au bon moment, l'écran principal, celui du flipper, laisse place à plusieurs écrans annexes et Devil Crush se transforme en un véritable Shoot'Em Up ou deux flips remplacent votre traditonnel vaisseau spatial. Comme pour les vrais flippers, extra-balles et spécials sont également envisageables, mais pour y parvenir, patience est mère de sûreté, disait le proverbe, et il avait bien raison. Plus qu'un simple flipper, Devil Crush est un véritable jeu de précision car pour viser les cibles il faut être adroit. Graphiquement parlant, ce pinball est excellent, les traditionaux bumpers ou autres targettes sont remplacés par des crânes, des têtes de morts, des petites grenouilles, ou encore par des petites araignées, toutes ces bestioles ainsi que le mouvement de la boule sont parfaitement bien animées. Les couleurs employées sont belles et font bien ressortir les divers objectifs à atteindre par la boule. Malheureusement pour Devil Crush et, aussi bien qu'il soit réalisé, et il l'est, un flipper sur ordinateur ou sur console reste un flipper. Ce qui signifie en d'autres termes que sa durée de vie est bien courte par rapport aux autres jeux disponibles.

EDITEUR : NAXAT SOFT
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 18
INTERET: 10
SON: 17
PRIX: 350 F ENV.

PC-ENGINE
72 %

COCONUT



SPECIAL CONSOLES DE JEUX

BIENTOT DISPO : la TURBO EXPRESS

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE ! Pour mieux te servir...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68 - M° Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M° Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.Cial Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

MEGADRIVE 1690F







- **MEGADRIVE PERITEL + 1 JEU** 1690
- **MEGADRIVE PERITEL + 2 JEUX** 1790
- **SUPER PACK MEGADRIVE + 3 JEUX AU CHOIX** 2090 **(TELEPHONEZ POUR CHOISIR)**
- **MEGADRIVE + MONITEUR COULEUR STEREO** 2990
- **JOYPAD 1** 290
- **XE 1 SG JOYSTICK** 390
- **WONTEC JOYSTICK** 399

NOUVEAU :

BATMAN	380	AFTER BURNER 2	375	GHOSTBUSTERS	375	SPACE HARRIER II	375
COLUMNS	375	ALTERED BEAST	375	GHOULS AND GHOSTS	375	SUPER HANG ON MOTO	375
ES-WAT	375	ALEX KID	290	GOLDEN AXE	375	SUPER SHINOBI	375
MOONWALKER	380	AIR DIVER	375	HERZOG 2	375	SUPER MASTER GOLF	375
PHELIOS	375	BASKETBALL	375	HURRICANE 1943	390	TATSUJIN	375
TURBO OUT RUN	380	CURSE	375	KEN LAST BATTLE	350	THUNDERFORCE II	375
SUPER MONACO GP	380	DARWIN 4081	375	LEYNOS	375	WHIP RUSH	375
		DJ BOY	375	NEW ZEALAND STORY	375	WORLD CUP SOCCER	375
		FINAL BLOW BOXING	375	RAMBO III	375	ZOOM	375
		FORGOTTEN WORLD	375	SOKOBAN	375		

ARRIVAGE CHAQUE SEMAINE. TELEPHONEZ-NOUS.

PC-ENGINE 1290F



- **PC ENGINE + 1 JEU** 1290
- **SUPER GRAFX** 2490
- **CD ROM UNIT** 3990
- **TURBO EXPRESS** NC
- **PC SHUTTLE** 1490
- **JOYSTICK HORI** 199
- **JOYSTICK BX** 149
- **JOYSTICK WONTEC** 399
- **XE 1 PRO JOYSTICK** 699
- **ADAPTATEUR 2 JOUEURS** 190
- **ADAPTATEUR 5 JOUEURS** 290

NOUVEAU :

BATMAN	349	RADIO LEPUS SPECIAL	349	F1 TRIPLE BATTLE	390	PC KID	390	WORLD COURT TENNIS	340
DIE HARD	349	ROAD RUNNER	299	FURMATION FOOTBALL	349	PUZNIC	390	XEVIOUS	299
F1 CIRCUS	349	SHOW MOMOTARO	349	GALAGA 88	390	POWER DRIFT	390		
GONOLA SPEED	349	SUPER VOLLEYBALL	349	GUNHED	390	RASTAN SAGA 2	349		
HELL EXPLORER	349	WORLD BEACH VOLLEY	299	HEAVY UNIT	390	SHINOBI	390		
HONEY IN THE SKY II	349	W-RING	349	LEGENDARY AXE	390	SIDE ARMS	390		
IMAGE FIGHT	349			MR HELI	450	SPACE HARRIER	290		
KING OF SWORD II	349	BLUE BLINK	340	NAXAT OPEN GOLF	390	SPACE INVADER	349	JEUX SG :	
KLAX	349	CHASE HQ	390	NEW ZEALAND STORY	390	SPLATTER HOUSE	390	BATTLE ACE	390
OPERATION WOLF	349	DEVIL CRUSH	390	NINJA SPIRIT	349	SUPERSTAR SOLDIER	349	GHOULS AND GHOSTS	449
POWER LEAGUE BASEBALL	299	DOWNLOAD	390	NINJA WARRIOR	390	TIGER ROAD	390	GRAND ZORK	390
		DRAGON SPIRIT	390	P 47	390	VIGILANTE	390		



SUPER GRAFX 2490F

SEGA 8 BITS

- **CONSOLE SEGA** 749
- **MASTER SYSTEM PLUS** 1049
- **SUPER SYSTEM** 1399

JEUX :

ASSAULT CITY	295	ALTERED BEAST	295	CHASE HQ	325	FANTASY ZONE	99	LORD OF THE SWORD	325	RESCUE & MISSION	99	VIGILANTE	325
AMERICAN BASEBALL	295	AFTER BURNER	325	CLOUD MASTER	295	GOLDEN AXE	325	MIRACLE WARRIOR	395	ROCKY	295	WORLD GAMES	285
AMERICAN PRO FOOTBALL	295	ALEX KIDD	265	CALIFORNIA GAMES	295	GHOSTBUSTERS	295	NINJA	99	SLAP SHOT	325	WORLD SOCCER	285
		ALEX KIDD 2	295	CHOPLIFTER	285	GALAXY FORCE	325	OPERATION WOLF	325	SCRAMBLE SPIRIT	295	WORLD GRAND PRIX	99
		ALEX KIDD 3	285	DYNAMITE DUX	325	GOLVELLIUS	325	PSYCHO FOX	325	SHINOBI	325	WONDERBOY	285
		ACTION FIGHTER	99	DEAD EAGLE	295	GREAT GOLF	265	PHANTASY STAR	395	SECRET COMMAND	99	WONDERBOY 2	285
		BATTLE OUT RUN	325	DOUBLE DRAGON	325	GREAT BASKETBALL	285	RC GRAND PRIX	325	SUPER TENNIS	99	WONDERBOY 3	325
		BASKETBALL NIGHTMARE	295	ENDURO RACER	99	GREAT VOLLEYBALL	285	RASTAN	295	TENNIS ACE	325	Y'S	395
		BLACK BELT	285	FANTASY ZONE 3	265	GLOBAL DEFENSE	99	RAMPAGE	295	THUNDERBLADE	295	ZILLION 2	285
				FANTASY ZONE 2	295	KUNG FU KID	265	R TYPE	325	TEDDY BOY	99		

NEO-GEO SNK 3490F

LA PLUS BELLE CONSOLE...
- CONSOLE NEO GEO SNK PERITEL 3850
- NEO GEO + ECRAN COULEUR STEREO 5840
- GOLF 1990
- MAHJONG 1990
- BASEBALL 1990
- MAGICIAN LORD 1990
- NAM 1975 1990

REPRISE DES JEUX POUR L'ACHAT D'UN NEUF
CE MATERIEL EST IMPORTE. NOTICE ETRANGERE.



LYNX 1490F

- **CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + CABLE LIAISON 2**
- **LYNX + ALIMENTATION** 1490
- GAUNTLET 290
- CALIFORNIA GAMES 290
- GATES OF ZENDOCON 290
- BLUE LIGHTNING 290
- ELECTRO COP 290
- CHIPS CHALLENGE 290



GAME BOY 590F

- **CONSOLE GAMEBOY** 590

		SOLAR STRIKER	175
		NAVY BLUE	240
DOUBLE DRAGON	240	WORLD BOWLING	240
BOXING	240	PINBALL	240
HYPER LOAD RUNNER	240	SUPER MARIOLAND	175
MOTOR CROSS	240	VOLLEYBALL	240
SOCCER BOY	240	MICKEY MOUSE	240
POPEYE	240	ALLEYWAY	175
TENNIS	240	TETRIS	175
CHESS	240	BATMAN	175
SPACE INVADERS	240	KEN	240

NINTENDO 8 BITS NES

- **CONSOLE NINTENDO** 690

JEUX :

ALPHA MISSION	330	GALAGA	330	ROBOT WARRIOR	360
AIRWOLF	360	GHOST'N GOBLINS	330	RUSH'N ATTACK	360
COBRA TRIANGLE	360	GRADIUS	330	SIMON'S QUEST	390
CASTLE VANIA	360	IKARI WARRIOR	360	SOLOMON'S KEY	330
DRAGONBALL	360	ICE HOCKEY	290	SECTION Z	360
DONKEY KONG CLASSIC	290	LINK (ZELDA 2)	390	SOCCER	290
FIGHTING GOLF	390	LIFE FORCE	360	SUPER MARIO 2	390
		LEGEND OF ZELDA	390	TRACK & FIELD 2	390
		MAGAMAN	360	TIGER HELI	330
		RYGAR	360	WIZARDS & WARRIORS	360

ATARI 2600

BATTLE ZONE	120	GALAXIAN	120	POLE POSITION	120
BOXING	149	GRAND PRIX	125	ROAD RUNNER	160
CALIFORNIA GAMES	190	ICE HOCKEY	125	REALSPORT SOCCER	120
DARK CHAMBER	149	KUNG FU MASTER	180	REALSPORT TENNIS	120
DECATHLON	190	MARIO BROS	149	RIVER RAID 2	179
DIG DUG	130	MEGAMANIA	110	SECRET QUEST	169
DOUBLE DRAGON	190	MIDNIGHT MAGIC	120	SOLARIS	130
DRAGSTER	110	MOON PATROL	120	SUMMER GAMES	180
F14 TOMCAT	190	PINBALL	110	VOLLEYBALL	120
GHOSTBUSTER	140	PHOENIX	140	WINTER GAMES	180

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ____
ADRESSE ____
VILLE ____ CODE POSTAL ____
Tél ____
N° Carte Bleue ____ Date d'expiration __/__
Signature: ____

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... +15F
* TOTAL à payer :

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

Mystic Defender

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTION: VIRGIN LOISIR
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITÉ: 19
SON: 18
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

MEGADRIVE 95 %

Plus connue des amateurs de la Megadrive sous le nom de Kujukuoh ii, Mystic Defender est l'un des premiers jeux importés officiellement pour la console Megadrive officielle. Vous incarnez une princesse d'un royaume encore inconnu pour nous pauvres terriens stupides, descendue sur terre pour sauver les hommes de la domination de terribles démons. Que de bonté dans l'esprit de cette gente dame! Se déroulant dans huit régions différentes (vous traversez ainsi des mondes volcaniques, des forteresses sous-terraines, des villages regorgeants de montres aussi ignobles qu'infâme), Mystic Defender est le parfait jeu de plateformes. De petits bonus rencontrés au cours de votre mystérieux voyage permettront à la princesse d'enrichir sa force spirituelle. Ainsi, elle aura la possibilité, de libérer de véritables gerbes de flammes, de tirer des boules de feu, d'envoyer des lasers du type boomerang futuriste. Toutes ces armes peuvent être utilisées à n'importe quel moment du jeu et sont toutes modulables en puissance, par simple pression plus ou moins longue sur le bouton fire. Chacun des huit mondes est caractérisé par un monstre de fin, à chaque fois plus incroyablement beau est laid à la fois que le précédent. Les graphismes d'une très grande diversité sont d'une manière générale assez fins et plongent immédiatement le joueur dans l'ambience mystique de Mystic Defender (d'où le titre). Mais la chose qui est certainement la plus extraordinaire dans Mystic Defender, c'est la qualité de son scrolling multi-directionnel différentiel. Le plus souvent sur deux ou trois plans, il lui arrive de jongler avec une quinzaine de zones écran en même temps. L'état de béatitude chez le joueur se fait tout de suite sentir, et il se pourrait même qu'il laisse tomber son joystick pendant quelques secondes sous l'effet du choc, c'est arrivé à un de mes amis, c'est pour cela que je vous en parle. La bande sonore entièrement digitalisée ne ternira pas l'image globale de Mystic Defender, elle est également excellente. Pour l'écouter un mode BGM est accessible dès la mise en route de ce jeu, une idée intéressante qui est de plus en plus utilisée sur Megadrive. En recapitulant et en résumant ce petit test, deux mots me viennent à l'esprit lorsque j'entend parler de Mystic Defender, le premier c'est génial et le second c'est faramineux, bref du tout bon.

THUNDER FORCE III

La vie d'un pilote de Thunderforce n'est pas une vie simple. Fraîchement revenu de vos derniers exploits de Thunderforce II, vous apprenez que quelques problèmes se posent dans le système Myll, un système composé de six planètes dans la région Est de la galaxie. Votre boulot sera donc, comme vous vous en doutiez, d'aller secourir ces planètes et de les délivrer de la tyrannie des envahisseurs Aliens. La bataille s'engage dans chacune des différentes planètes du système Myll, représenté par six long scrollings horizontaux. Toutes les planètes sont peuplées d'aliens aussi monstrueux que bien imaginés par leurs concepteurs. Une fois de temps en temps, des capsules permettant d'acquérir un armement supérieur se trouveront sur votre passage, n'hésitez pas, elles seront bien utiles. Doté d'un excellent scrolling différentiel sur deux ou trois plans (à ce sujet je vous conseille d'aller faire un tour du côté de la seconde planète, où vous verrez le premier scrolling différentiel avec des effets de flammes en sinusoïdes assez fantastiques, inédit sur micros ou consoles. Comme quoi, avec un peu d'imagination, on arrive encore à trouver des trucs de programmation originaux et impressionnants!), ce jeu est captivant. Les diverses animations sonores n'ont absolument rien à envier aux graphismes ou à l'animation, c'est vous dire leur qualité. Enfin le fait de pouvoir choisir à volonté, grâce au bouton A, la vitesse de déplacement du Thunderforce accroît d'autant plus la jouabilité intrinsèque de ce superbe Shoot'Em Up. Un des meilleurs produits qui soit sur Megadrive.

J.M DESTROY



MEGADRIVE
93 %

EDITEUR: TECNO SOFT
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 18
PRIX: 400 F ENV.



Lode Runner

Autant vous mettre au parfum tout de suite, je suis ennuyé comme jamais. D'abord parce que Lode Runner, moi je n'aime pas ça, ensuite parce que mon rédac' chef est un passionné depuis huit ans de ce jeu, qu'il y a joué sur toutes les versions de l'Apple II, en passant par le Commodore 64 et que maintenant il y joue encore sur Macintosh, et le pire dans tout cela c'est qu'il a le droit (et même le devoir) de zieuter tout ce que je raconte. Voilà, alors pardonnez-moi d'avance si vous n'êtes pas d'accord avec ce qui va suivre... Cette petite introduction ayant été faite, parlons plutôt de Lode runner. Reprenant tous les tableaux de la version originale (celle sur Apple II), Lode Runner est le parfait jeu de plateforme. Vous devez ramasser des petits tas d'or en évitant soigneusement de vous faire gauler par un de vos poursuivants. Pour vous faciliter la tâche, une simple pression sur le bouton I ou II du joystick vous permettra de creuser des trous dans lesquels s'engouffreront vos assaillants, enfin espérons-le! Comme dans les dernières versions micro de ce jeu, un menu permet de construire et de sauvegarder ses propres niveaux. Un système de mot de passe donné à la fin de chaque niveau franchi permet de reprendre la partie là où elle s'était arrêtée. Lode Runner sur PC Engine n'a plus rien à voir avec la version originale de Broderbund, un scrolling multi-directionnel permet



d'agrandir l'écran, le petit bonhomme unicolore de quatre pixels de haut a pris des couleurs et s'est agrandi, bref cette version a été «légèrement» modifiée par les Japonais, en bien ou en mal, mon rédac' chef tranchera, moi je me mouille pas. Ehehehe... (NDLR: Ah, désolé, je n'ai pas eu le temps de lire ce texte).
J.M DESTROY

EDITEUR: PACK-IN-VIDEO
GRAPHISME: 10
ANIMATION: 12
MANIABILITÉ: 19
SON: 11
PRIX: 350 F ENV

PC ENGINE
70 %

BASEBALL STARS

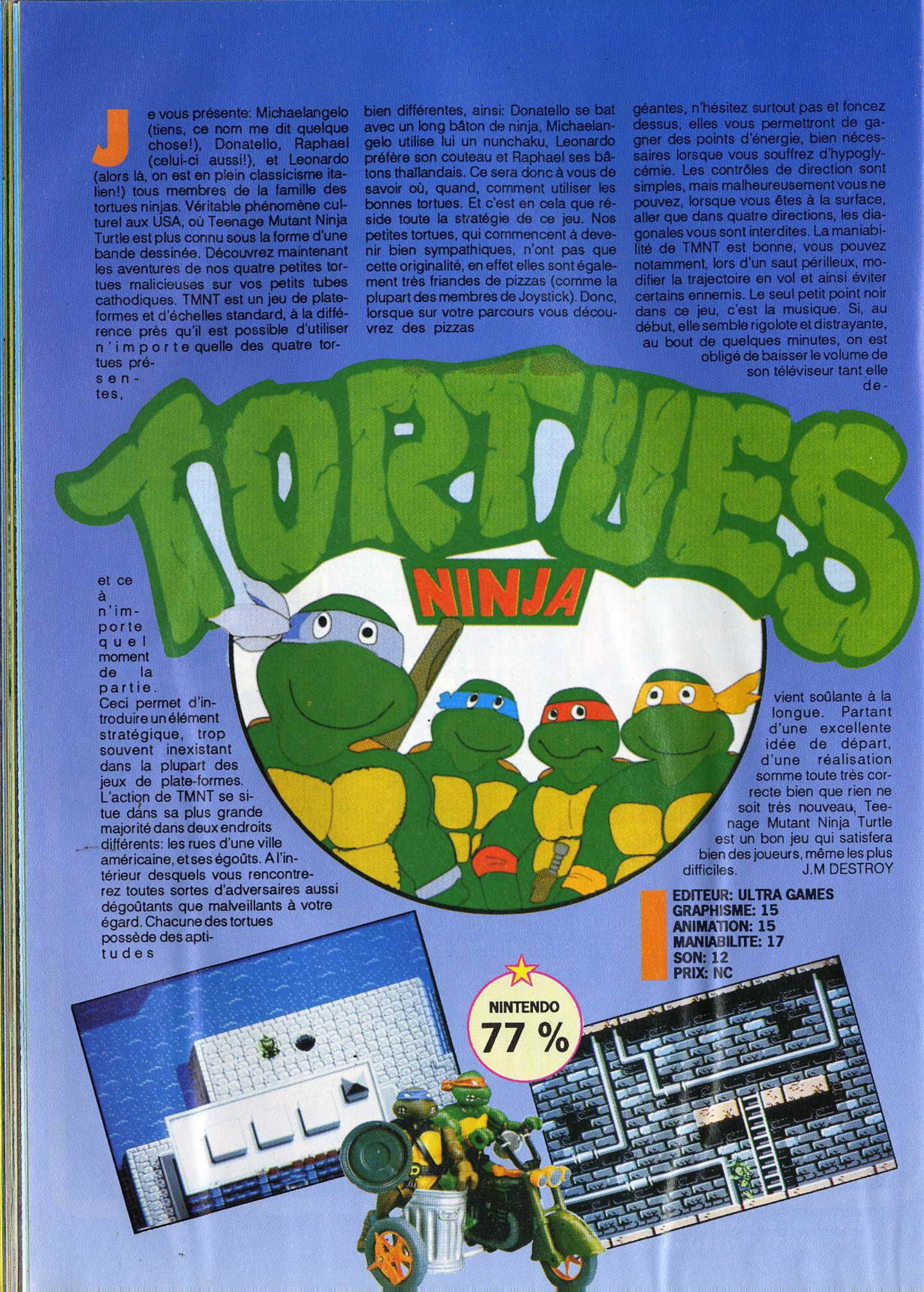
Dès la fin du chargement, environ trois secondes après l'introduction de la cartouche, la première chose qui frappe les yeux et décolle les oreilles, c'est l'image et le son. La présentation de ce jeu de Baseball, avec agrandissement et rétrécissement de sprites, est fantastique, que dis-je fantastique... C'est à couper le souffle et à vous laisser sans voix pendant au moins une semaine! Lorsque le jeu commence, cette impression d'émerveillement n'est pas du tout atténuée, bien au contraire. Jamais un jeu de Baseball ne m'avait autant passionné. Toutes les actions du jeu sont commentées vocalement en direct.

Par exemple, le commentateur avant le début d'une partie prononcera des paroles en anglais – ce qui n'est pas souvent le cas lorsqu'il s'agit d'un jeu japonais – qui pourraient se traduire par quelque chose de ce style: «Quel merveilleux temps pour jouer au Baseball aujourd'hui, aucun nuage ne vient troubler la pureté du ciel, c'est le temps idéal, etc...». Et les commentaires dureront pendant toute la partie. Outre une animation et un graphisme exceptionnels par rapport aux autres consoles, mais somme toute "normaux" pour la Neo Geo, Baseball Star Professional possède une excellente jouabilité et des notes d'humour incessantes – le joueur embrasse la foule lorsqu'il a réalisé un Homerun (la balle sortant alors de l'aire de jeu), ou casse sa batte lorsqu'il est éliminé – viennent égayer l'atmosphère quelque peu tendue de ces rencontres de haut niveau. Pas encore bien connues en France, les règles du Baseball sont pourtant simples à comprendre, et Professional Baseball Star pourrait bien vous servir de manuel d'apprentissage. La meilleure simulation sportive, toutes machines confondues.
J.M DESTROY



NEO-GEO SNK
92 %

EDITEUR: SNK
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 19
REALISME: 19
SON: 19
PRIX: 2000 FRANCS, HOLÀLÀ!!



TORTUES NINJA

Je vous présente: Michaelangelo (tiens, ce nom me dit quelque chose!), Donatello, Raphael (celui-ci aussi!), et Leonardo (alors là, on est en plein classicisme italien!) tous membres de la famille des tortues ninjas. Véritable phénomène culturel aux USA, où Teenage Mutant Ninja Turtle est plus connu sous la forme d'une bande dessinée. Découvrez maintenant les aventures de nos quatre petites tortues malicieuses sur vos petits tubes cathodiques. TMNT est un jeu de plateformes et d'échelles standard, à la différence près qu'il est possible d'utiliser n'importe quelle des quatre tortues présentes, et ce à n'importe quel moment de la partie. Ceci permet d'introduire un élément stratégique, trop souvent inexistant dans la plupart des jeux de plate-formes. L'action de TMNT se situe dans sa plus grande majorité dans deux endroits différents: les rues d'une ville américaine, et ses égoûts. A l'intérieur desquels vous rencontrerez toutes sortes d'adversaires aussi dégoûtants que malveillants à votre égard. Chacune des tortues possède des aptitudes bien différentes, ainsi: Donatello se bat avec un long bâton de ninja, Michaelangelo utilise lui un nunchaku, Leonardo préfère son couteau et Raphael ses bâtons thaïlandais. Ce sera donc à vous de savoir où, quand, comment utiliser les bonnes tortues. Et c'est en cela que réside toute la stratégie de ce jeu. Nos petites tortues, qui commencent à devenir bien sympathiques, n'ont pas que cette originalité, en effet elles sont également très friandes de pizzas (comme la plupart des membres de Joystick). Donc, lorsque sur votre parcours vous découvrez des pizzas géantes, n'hésitez surtout pas et foncez dessus, elles vous permettront de gagner des points d'énergie, bien nécessaires lorsque vous souffrez d'hypoglycémie. Les contrôles de direction sont simples, mais malheureusement vous ne pouvez, lorsque vous êtes à la surface, aller que dans quatre directions, les diagonales vous sont interdites. La maniabilité de TMNT est bonne, vous pouvez notamment, lors d'un saut périlleux, modifier la trajectoire en vol et ainsi éviter certains ennemis. Le seul petit point noir dans ce jeu, c'est la musique. Si, au début, elle semble rigolote et distrayante, au bout de quelques minutes, on est obligé de baisser le volume de son téléviseur tant elle devient soûlante à la longue. Partant d'une excellente idée de départ, d'une réalisation somme toute très correcte bien que rien ne soit très nouveau, Teenage Mutant Ninja Turtle est un bon jeu qui satisfera bien des joueurs, même les plus difficiles.

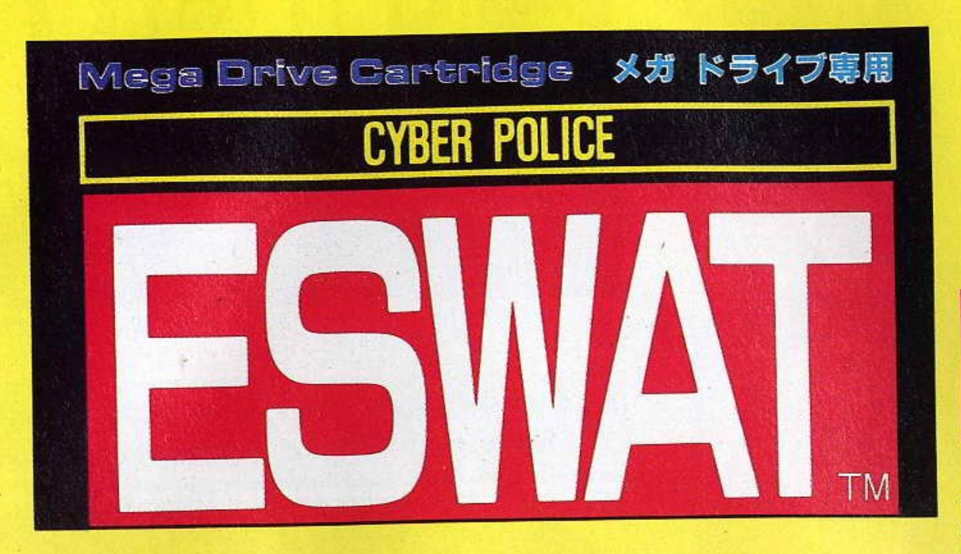
J.M DESTROY

EDITEUR: ULTRA GAMES
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17
SON: 12
PRIX: NC

On sait déjà Super Volley Ball sur PC Engine, Beach Volley est d'un concept totalement différent. Quatre (deux dans chaque équipe) joueurs s'affrontent dans un duel pour la victoire, le terrain étant vu latéralement et en perspective. La première à avoir remporté deux sets aura remporté le match, vous savez donc ce qu'il vous reste à faire, mes agneaux! Chacun des différents joueurs présents possède des caractéristiques propres: vitesse de déplacement, force du smash, capacité à contrer, extension au moment du plongeon, etc... Des natures de sols différentes peuvent également modifier ces divers facteurs. Dans Beach Volley, tous les coups du véritable volley de plage sont ainsi possibles, en passant par les smashes en seconde main, par les services flottants – courts ou longs –, par les quéquettes ou par les contres au-dessus du filet. Si vous êtes dominé, vous pouvez demander un temps mort, histoire de reprendre un peu votre souffle, trente secondes et hop, c'est reparti pour un tour. Bien que le graphisme soit assez sommaire, l'animation des divers protagonistes est bonne, la balle notamment grandit ou diminue en fonction de son altitude par rapport au terrain. Mais la chose la plus remarquable dans Beach volley est le fait de pouvoir jouer à quatre en même temps, bonjour les longues soirées d'hiver entre amis! Si la réalisation de Beach Volley n'est pas extraordinaire, sa jouabilité – notamment à deux ou quatre – le rend tout à fait attrayant.

PC ENGINE 81 %

EDITEUR: ISS
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 15
REALISME: 18
SON: 16
PRIX: 350 F ENV

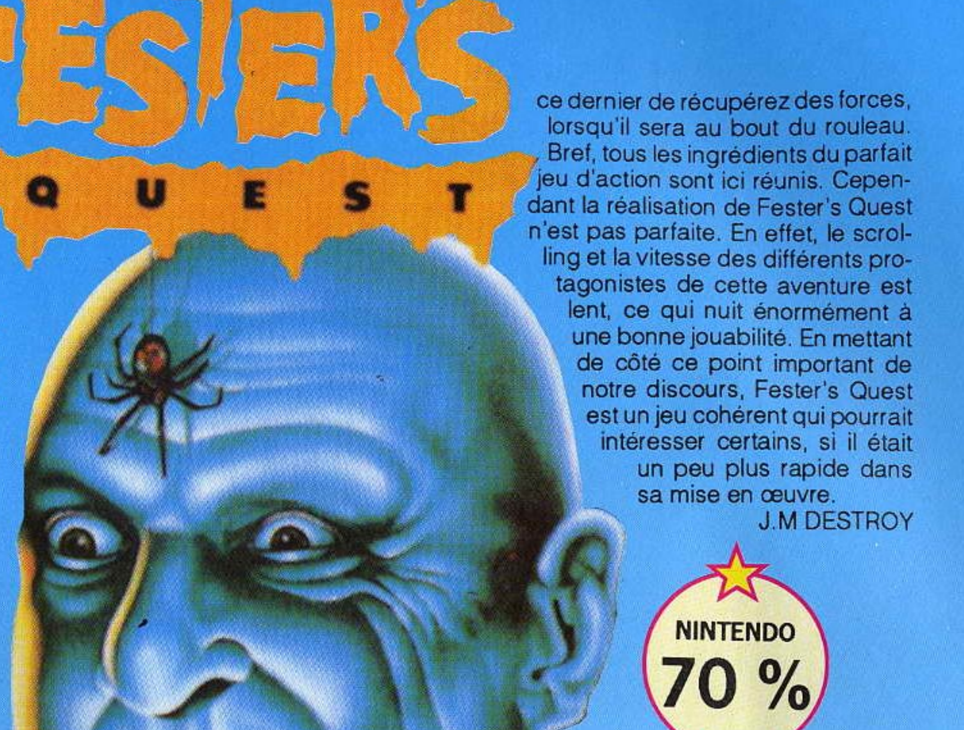




EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 17
SON: 18
PRIX: ENVIRON 400 FRANCS

Dernière innovation en matière d'investigation policière, Eswat est un nouveau genre de policier, mi-homme mi-machine, la traque des adversaires de la loi commence... Reprenant un peu, allez, soyons franc et honnête, reprenant tout à fait le scénario de Robocop, le film. Eswat vous plongera dans les quartiers les plus chauds d'une ville futuriste. Dans ce jeu de plate-forme traditionnel, retrouvez l'ambiance de meilleurs jeux d'arcade – d'où celui-ci est issu. Composé de sept niveaux, chacun terminé par un adversaire de fin, ce jeu vous fera passer par toutes les étapes de la jouissance joystickienne (dont Kaaa est passé maître!). Défoulez-vous à tirer sur les ennemis, sautez sur les plate-formes mouvantes, détrônez le roi de la drogue et recevez les félicitations du chef de la police. Plus vous avancez dans le jeu, plus votre policier se transforme en robot implacable. Doté d'armes (lances-flammes magnétiques à détection laser rapprochée, lance-missiles à infrarouge, etc...) jusqu'à maintenant encore inconnues, même par les plus grands chercheurs contemporains, le policier cybernétique ne devra faire qu'une bouchée de ces adversaires. Un menu d'option vous permettant d'écouter les musiques BGM (BackGround Musics, les musiques de fond), ainsi que de choisir entre différents modes de jeu (facile, normal ou difficile), sera proposé par simple pression sur le bouton A du joystick. Le jeu en lui-même reprend plus ou moins les vrais scènes de la version originale, celle des arcades. Durant toute l'action, des musiques à chaque fois différentes mettront de l'ambiance et vous inciteront encore un peu plus à anéantir l'ennemi. L'animation d'Eswat est bonne, mais aurait pu être encore meilleure au vu des caractéristiques techniques de la Megadrive. Le graphisme des divers personnages et des divers monstres que vous devrez affronter, ainsi que celui des décors de fond est également une réussite, mais en général sur cette machine on est jamais réellement déçu. Le seul petit défaut, insignifiant lorsque l'on est plongé dans le feu de l'action, pouvant géner le spectateur regardant son copain jouer: c'est le déplacement du policier lui-même. Un mouvement un peu plus sophistiqué, mettant en œuvre un peu plus d'images, enfin autant que dans la version d'arcade, aurait été le bienvenu. Mis à part ce léger faux pas, Eswat est un très bon jeu, difficile à souhait, qui fera passer de longues heures à tous ceux qui craqueront en lisant ce petit test. Un, deux, trois, c'est parti.

J.M DESTROY

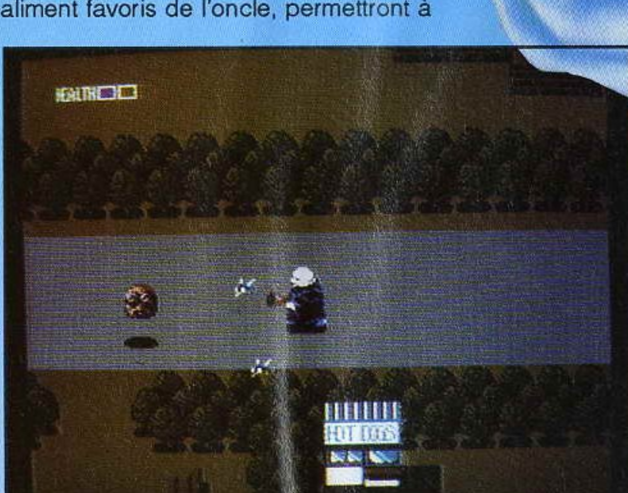


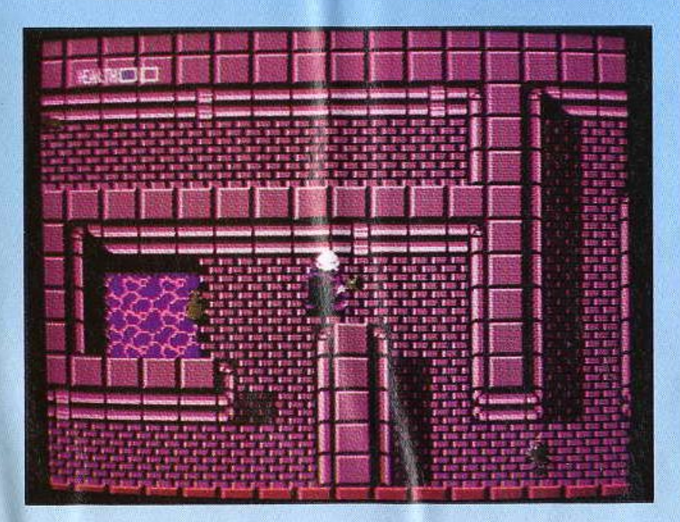
Dans Fester's Quest incarnez l'oncle Fester de la famille Adams. Capturée, ainsi que tous les habitants de la petite cité champêtre par des envahisseurs extra-terrestres, votre famille à besoin de vous. Partez à leur recherche... Ce jeu se déroule de deux façons différentes. Dans une première partie, vous aurez affaire à un jeu somme toute classique. Dirigez Fester dans un univers, en deux dimensions se découvrant au fur et à mesure selon un scrolling multi-directionnel, qui n'est, entre parenthèses, pas un modèle du genre, et d'autre part dans un dédale de labyrinthes en 3-D qui à en juger par son étendue, vous laissera perplexe pendant de longues minutes. Au cours de votre quête pour la sauvegarde de votre famille vous pourrez rencontrer des monstres encore inconnus sur terre, des espèces de mauvaises herbes, qu'il faudra détruire et ainsi, gagner des sous pour acheter un nouvel équipement de combat, des chauve-souris tout droit sorties de Batman (testé également dans ce numéro), et tout un tas de bestioles verdâtres franchement pas très accueillantes. Des comptoirs à hot-dog, aliment favoris de l'oncle, permettront à ce dernier de récupérez des forces, lorsqu'il sera au bout du rouleau. Bref, tous les ingrédients du parfait jeu d'action sont ici réunis. Cependant la réalisation de Fester's Quest n'est pas parfaite. En effet, le scrolling et la vitesse des différents protagonistes de cette aventure est lent, ce qui nuit énormément à une bonne jouabilité. En mettant de côté ce point important de notre discours, Fester's Quest est un jeu cohérent qui pourrait intéresser certains, si il était un peu plus rapide dans sa mise en œuvre.

J.M DESTROY

NINTENDO
70 %

EDITEUR: SUNSOFT
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 12
SON: 16
PRIX: NC



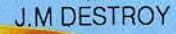


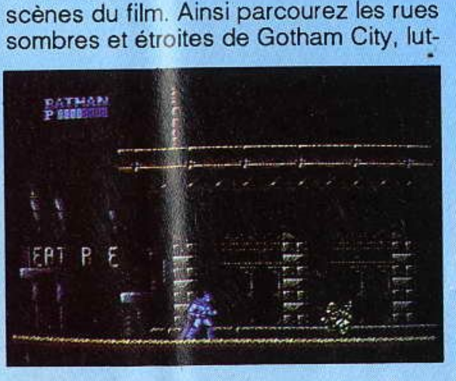
NINTENDO
90 %

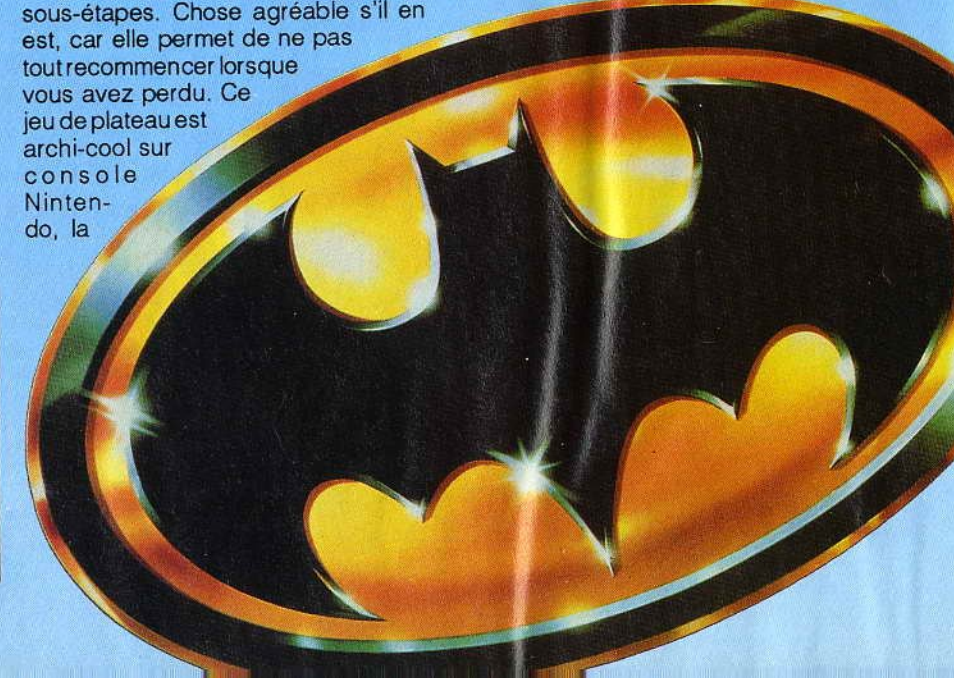
EDITEUR: SUNSOFT
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 19
SON:18
PRIX: NC

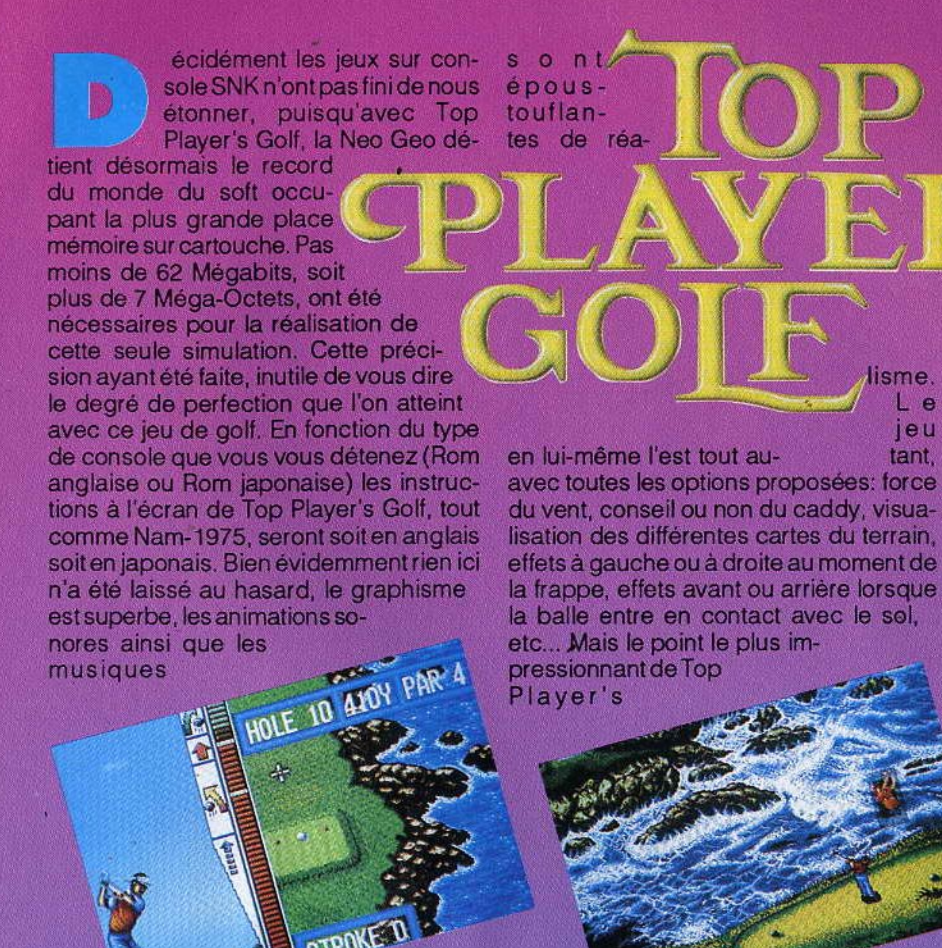
BATMAN

Depuis l'arrivée du Joker, Gotham City n'est plus la ville paisible qu'elle était. Investie de gangsters, de bandits, de voleurs, de malfrats, de truands, de dégénérés notoires, de cinglés, de détraqués mentaux, de Kaaa malsains et autres racailles du genre, la drogue et le crime règnent en maître. Cette situation ne peut plus durer, et atteint même son paroxysme lorsque le Joker enlève et détient prisonnière Vicki Vale, votre jeune et jolie amie. Un seul homme peut délivrer la ville des griffes du terrible Joker. Cet homme, c'est vous (eh oui, une fois de plus, il va falloir vous bouger le train). Prenez le joystick et dirigez Batman, l'homme chauve-souris, à travers cinq niveaux, tous fidèles aux principales scènes du film. Ainsi parcourez les rues sombres et étroites de Gotham City, luttez contre le système d'intelligence des machines dans l'usine de produits chimiques Axis. Montez dans votre Bat-mobile, et dirigez-la à travers les sous-terrains de la ville, détruisez l'electrocutioner et volez vers les laboratoires en ruine de la ville. Ce n'est que dans une cinquième et dernière étape, dans la cathédrale, que vous aurez l'occasion de venir à bout du joker. Chacun de ces différents niveaux sont divisés en quatre ou cinq sous-étapes. Chose agréable s'il en est, car elle permet de ne pas tout recommencer lorsque vous avez perdu. Ce jeu de plateau est archi-cool sur console Nintendo, la maniabilité de Batman lui permet de parfaitement bien se diriger et les ennemis se détruisent par simple pression sur le bouton fire. Trois armes peuvent être ainsi utilisées. Le fusil à harpon vous permettra de tirer des petites flèches acérées, le Batarang, utilisé comme un boomerang, reviendra sur Batman à chaque fois qu'il s'en servira, le Dirk est la troisième et dernière arme composant la panoplie. Cette arme à l'avantage de pouvoir être utilisée dans trois directions, impeccable pour tuer les ennemis situés un peu trop loin. Pourvu d'un graphisme assez sombre, prouvant que toute l'action se déroule la nuit, Batman est cependant doté d'une jouabilité extrême. La musique différente à chaque nouveau niveau égaye un peu l'atmosphère sordide qui règne dans ce jeu. Le scrolling lui, n'a rien à envier au plus beau scrolling des consoles 16 bits. Une excellente réalisation sur Nintendo ES, qui mérite bien son succès d'outre Atlantique.


J.M DESTROY







Top Player's Golf

Décidément les jeux sur console SNK n'ont pas fini de nous étonner, puisqu'avec Top Player's Golf, la Neo Geo détient désormais le record du monde du soft occupant la plus grande place mémoire sur cartouche. Pas moins de 62 Mégabits, soit plus de 7 Méga-Octets, ont été nécessaires pour la réalisation de cette seule simulation. Cette précision ayant été faite, inutile de vous dire le degré de perfection que l'on atteint avec ce jeu de golf. En fonction du type de console que vous vous détenez (Rom anglaise ou Rom japonaise) les instructions à l'écran de Top Player's Golf, tout comme Nam-1975, seront soit en anglais soit en japonais. Bien évidemment rien ici n'a été laissé au hasard, le graphisme est superbe, les animations sonores ainsi que les musiques sont époustouflantes de réalisme. Le jeu en lui-même l'est tout autant, avec toutes les options proposées: force du vent, conseil ou non du caddy, visualisation des différentes cartes du terrain, effets à gauche ou à droite au moment de la frappe, effets avant ou arrière lorsque la balle entre en contact avec le sol, etc... Mais le point le plus impressionnant de Top Player's Golf est certainement l'animation de la balle et du terrain lorsque cette dernière est en vol. Dans toutes les simulations de golf que l'on avait eu l'occasion de voir avant celui-ci, le zoom lorsque la balle s'élevait dans les airs n'affectait que la balle. Sur Neo-Geo le Zoom affecte non seulement la balle, mais également le terrain qui s'éloigne et se rapproche en fonction de l'altitude de la balle. Ce Zoom donne à Top Player's Golf un énorme avantage par rapport à tous ses concurrents, et permet de voir une fois de plus toutes les capacités et toute la puissance que la Neo Geo est capable de développer. Top Player's Golf est, comme chaque jeu jusqu'à présent sur console SNK, le meilleur jeu de sa catégorie, et cela toutes machines confondues. Original comme fin de test sur console Neo-Geo! Mais que voulez-vous, c'est tellement beau et bien fait que l'on ne peut que se répéter dans les compliments.

EDITEUR: SNK
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 19
SON: 20
REALISME: 19
PRIX: 2000 FRANCS, C'EST LA VIE!

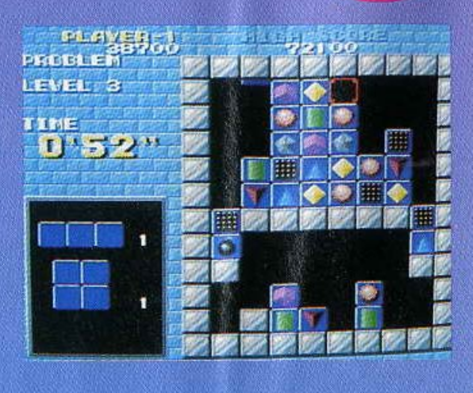
SNK NEO GEO
91 %

Puzznic

Tiens, voilà un jeu comme on a guère l'habitude d'en voir sur PC Engine. Dans Puzznic, inutile de chercher des mondes envahis pas une peuplade berbère venue d'on ne sait quelle région de l'espace, inutile également d'essayer de détruire tout ce qui se présente à l'écran. Non, vraiment le thème de Puzznic ce n'est pas ça. Mais jugez plutôt. Le jeu est comme vous allez le voir, on ne peut plus simple. Vous devez pousser et assembler des carrés de façon à ce qu'ils se touchent. Une fois cette opération effectuée, ils disparaîtront comme par magie. Mais attention, achtung, be careful, les choses peuvent sembler simples au premier abord, mais lorsque l'on rentre un peu plus dans le jeu elles deviennent rapidement ultra-compliquées, et atteignent même un niveau de difficulté tel que certains niveaux semblent complètement inextricables. La difficulté de Puzznic se corse notamment lorsque le nombre de carrés à assembler est supérieur à deux, car il faut alors allier habilité dans les mouvements du joystick et vitesse de réflexion, lors du choix du déplacement des pièces, toujours en ayant bien à l'esprit l'objectif à atteindre: aligner les carrés identiques. Graphiquement et musicalement parlant, ce jeu de réflexion n'est pas sensationnel, mais qu'importe puisque l'important réside dans l'esprit de déduction et de logique du joueur. Un point important est à noter, en effet Puzznic comporte en réalité deux jeux basés sur le même principe, dans l'un vous devez assembler les carrés comportant les mêmes figures dans un minimum de temps, et dans l'autre réunir les carrés de mêmes couleurs suivant un diagramme prédéfini par l'ordinateur (enfin, la console). En conclusion, Puzznic est un jeu intelligent certainement rébarbatif pour les passionnés d'arcade mais intéressant pour tout ceux qui en ont assez de se prendre la tête sur les Shoot'Em Up, qui sont légion sur PC engine.

EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 15
SON: 14
DIFFICULTE: 19
PRIX: 350 F ENV

PC ENGINE
80 %



SLAP SHOT

SEGA
81 %

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 16
REALISME : 18
SON : 15

Les simulations sportives sont à la mode. C'est d'autant plus étonnant que les stades se vident de plus en plus, ce qui me laisse penser que les spectateurs sont peut-être devenus des joueurs. Hormis ces considérations philosophiques dont vous n'avez rien à foutre, Slap Shot est une simulation qui devrait contribuer un peu plus à vider, justement, les stades.

La principale difficulté, au hockey sur glace, c'est la glace. En jeu vidéo aussi, car elle fait scintiller désagréablement l'écran, empêchant de bien voir le palet. Si je vous dis cela, c'est justement que ce défaut n'existe pas avec Slap Shot. Tiens, en prime, je vous donne un truc: ne jouez jamais dans le noir, surtout avec les jeux dont le fond est très clair, ce qui est justement le cas ici. Merci qui?

Deux équipes s'affrontent, soit en amical, soit en tournoi. Dans ce dernier cas, pas de qualifs, c'est direct dans les quarts de finale, on a les moyens ou on les a pas! De la ligue C, la plus facile, à la ligue A, celle des champions, choisissez votre équipe et que le meilleur gagne. J'ai dit le meilleur, mais ça peut aussi être le plus méchant, car si l'ordinateur fait office d'arbitre, il est surtout sévère quand on joue contre lui! C'est toujours lui qui a raison, et c'est scandaleux! J'aimerais bien arbitrer aussi et lui sortir deux ou trois joueurs! Parce que, à part en ligue C, j'ai jamais réussi à le battre, ce qui laisse penser que c'est vachement dur étant donné mes qualités intrinsèques... En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, un concours de tir au but départage les antagonistes, et rien que pour cela, ça vaut le coup d'égaliser!

Que ceux qui n'ont pas compris que j'aime Slap Shot lèvent la main, je tâcherai d'être plus simple la prochaine fois pour eux. Les autres, eh ben ils achètent si ils veulent, mais y a pas photo: c'est une excellente simulation d'hockey. O.K?

P.S.: Une partie, en tournoi, dure trois heures! Prévoyez votre temps...

MISOJU

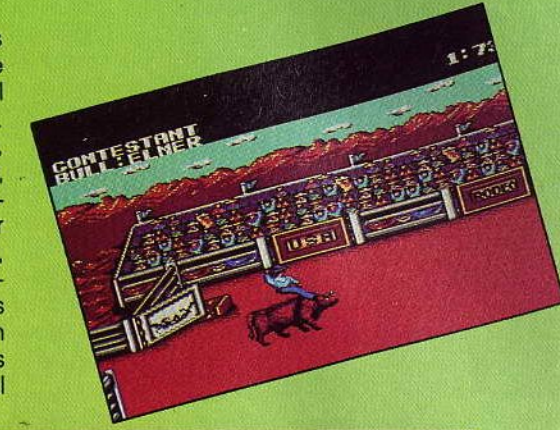


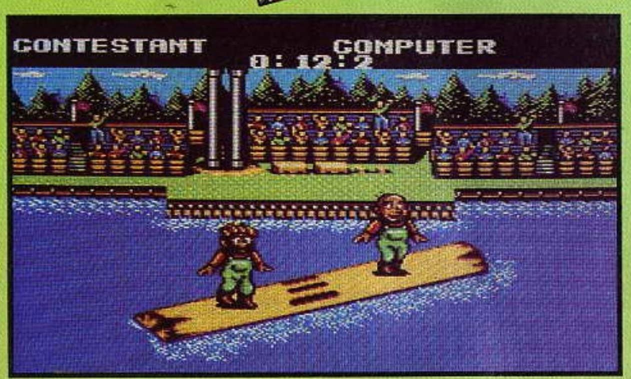
World Games

SEGA
70 %

"Mais qu'est ce que tu fous, Coco, on boucle le journal de la rentrée, nos lecteurs, t'y penses?". "Bien sûr, mais c'est pas facile de tester sur la plage, surtout avec la canicule!". Heureusement, World Games est un logiciel qui n'a pas peur de se mouiller: entre les sauts de tonneaux sur glace, une discipline particulièrement rafraîchissante dont l'origine est germanique et hivernale – ils ont essayé en Afrique, mais ils ont eu des problèmes avec la glace – et le jeu des rondins chers aux bûcherons canadiens où il s'agit de courir le plus vite possible sur un tronc d'arbre posé dans l'eau, y a de quoi se rafraîchir le joystick à défaut du reste... Les autres jeux proposés, et jamais imposés, à défaut d'être moins frais, n'en sont pas moins agréables: un rodéo venu tout droit de son far-west américain et un lancer de troncs d'arbres d'origine écossaise. Franchement, ce dernier jeu, faut être écossais pour aprécier. Et il vaut mieux y jouer sur micro qu'en vrai, c'est moins dangereux, car si vous loupez votre coup, le tronc d'arbre peut très bien partir en arrière et vous enfoncer dans le sol comme un vieux clou rouillé! En micro, ça reste drôle, mais un rien m'amuse... Mais que toutes ces digressions ne nous éloignent pas de notre ultime mission: World Games est-il un bon jeu? Franchement je me tâte... Comment, vous n'en avez rien à foutre, chef! Je vois, monsieur veut du concret, le subjectif, c'est pas le genre de la maison... que la vie d'artiste est dure, car voilà: ces jeux ont un charme certain si, devant sa console, on se retrouve à plusieurs, genre trois ou quatre, et que dans la lutte on essaye d'être le meilleur. Rien n'est plus beau dans la vie qu'écraser les autres de son talent, car y jouer tout seul devient vite lassant pour pas dire emmerdant. A moins que ce ne soit pour s'entraîner, bougre de petits malins.

MISOJU





EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 15
SON: 14
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 15
PRIX: 329 F

OPERATION WOLF

«L'homme est un loup pour l'homme». J'ignore qui est l'auteur de cette implacable maxime, mais elle s'adapte parfaitement à ce jeu. Adaptation d'un gros succès de salles d'arcades, Operation Wolf est bien réalisé pour une machine 8 bits. Inutile donc d'aller claquer vos thunes dans les machines d'arcade, sur Sega c'est presque aussi bien. Le principal avantage d'Operation Wolf réside dans le fait de pouvoir jouer soit au Light Phaser, soit au joystick. Bien sûr, je conseille le flingue, ne serait-ce que pour un réalisme plus proche de l'action. Quand on est chargé d'un tel nettoyage, autant être bien équipé... La mission se déroule en quatre manches de chacune six scènes. Autant dire que le joueur n'aura pas vraiment le temps de réfléchir en route. Evitez de tirer sur les jeunes femmes en maillot de bain, les infirmières et les civils, ça fait désordre et vous pénalise. Heureusement que les soldats n'ont pas ce problème lorsqu'ils pillent, volent, violent et tuent. A la fin de chaque manche comptez vos prisonniers délivrés, car si vous les avez malencontreusement tous tués, espèce de sous-Rambo, la partie est terminée et c'est pas la peine d'espérer jouer la manche suivante. Même pour les soldats de métier, il y a une limite à ne pas franchir, c'est pas la peine de pleurer.

MISOJU

EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 16
SON: 15
ANIMATION:14
MANIABILITE: 17
PRIX: 329 FRANCS





NAM-1975

Nam-1975 est le premier d'une longue série de jeux (enfin, nous l'espérons!) sur la console Neo Geo. Par habitude, on a tendance à dire que le premier jeu sorti sur une console ou sur un ordinateur donné n'est pas toujours une réussite. Il est vrai que l'expérience a souvent vérifié cette théorie. Eh bien, pour une fois l'expérience pourrait bien nous donner tort. En effet, Nam-1975 est l'exception qui confirme la règle. Dans ce jeu vous devrez récupérer les derniers rescapés de la guerre du Vietnam. Un thème "bidon" et "bateau", mais lorsqu'on voit la réalisation de Nam-1975, le terme bidon s'estompe rapidement, et laisse place à un quelque chose du genre: "Putain, hey les gars vous avez vu ce jeu, c"est archi-super-méga-hypradément, pas vrai?"

Eh oui, il faut se rendre aux dures réalités de la vie. Mais parlons plutôt du jeu. Très largement inspiré de Cabal, le jeu d'arcade de chez Tad Corporation, Nam-1975 se déroule de la même manière. A l'écran vous êtes de dos, vos assaillants vous faisant face. Un scolling horizontal de droite à gauche permet au paysage de défiler et aux ennemis d'apparaître, en nombre toujours croissant. Certaines scènes dans les tableaux avancés sont assez époustouflantes, notamment celle où vous devez lutter contre un avion-cargo mesurant au bas mot cinq écrans de large et deux de haut. Mis à part cela, trois boutons sur quatre du joystick sont mis en œuvre dans Nam-1975, un pour tirer, l'autre pour lancer des grenades, qui signalons-le, sont rationnées, et le troisième pour effectuer de somptueuses galipettes, dignes des plus grandes années des ballets russes. Le graphisme est saisissant, et le son est inimaginable de pureté. En présentation, une voix merveilleusement digitalisée – en anglais – vous explique toute l'histoire du jeu, et la mission que vous devrez accomplir. Ensuite durant le jeu, les explosions, les tirs, les cris des diverses victimes sont surprenants de réalisme (enfin, je suppose que lorsqu'on meurt par balle on doit pousser un cri du genre de celui qui est reproduit ici). Nam-1975 est sans aucun doute le meilleur jeu du genre sur toutes machines confondues. Pour un coup d'essai c'est un coup de maître.

J.M Destroy

NEO-GEO SNK
96 %

EDITEUR: SNK
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 19
SON: 20
PRIX: 2000 FRANCS, DON'T PANIC!

CRYSTAL MINES

Une nouvelle race de jeux est apparue depuis quelques temps aux Etats-Unis; les jeux pour consoles non-agréés. C'est-à-dire les jeux que Nintendo, dans sa grande souveraineté, ne reconnaît pas comme les siens, même s'ils marchent sur son système. Le risque de ces jeux qui ne sont pas pirates, est certainement de sacrifier parfois à une qualité moindre, d'où l'importance de votre journal préféré, seul capable, à mon avis, de vous guider, merci y a pas de quoi.

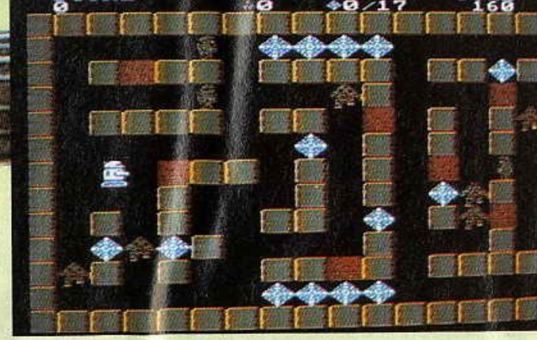
Comme on peut tout dire et son contraire, voici justement, tiens donc, un de ces jeux: Crystal Mines. Comme pour me faire mentir, et même s'il ne révolutionnera pas le PCF (Paysage des Consoles Françaises), comme dirait Marchais, il est d'excellente facture. Je dirais même qu'il a bonne mine: en 2265 vous devez justement creuser une mine de cristal que l'on vient de découvrir sur une nouvelle planète.

Vous dirigez un robot, creusez des galeries, luttez contre des formes de vie toutes plus bizarres les unes que les autres, sortes de mutants grossièrement dessinés et devez parcourir un certain nombre de tableaux à la difficulté croissante. Classique, classique direz-vous, et vous aurez raison. Mais cela n'empêche absolument pas l'intérêt d'un jeu que les nostalgiques des premiers Apple, une race en voie d'extinction, regarderont une larme à l'œil. Pour les autres, un jeu à réserver à tous ceux qui apprécient un heureux mariage entre action et réflexion, et qui considèrent qu'un bon jeu va au-delà d'une recherche graphique digne d'un Buffet (le peintre, pas le meuble!). A tous ceux-là, et à toutes les filles que j'ai aimé avant, je recommande les Mines de Crystal, même si je préfère les diamants...

Misoju

NINTENDO
74 %

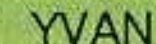
EDITEUR COLOR DREAMS
GRAPHISME 12
SON 12
DIFFICULTE 15
INTERET 17



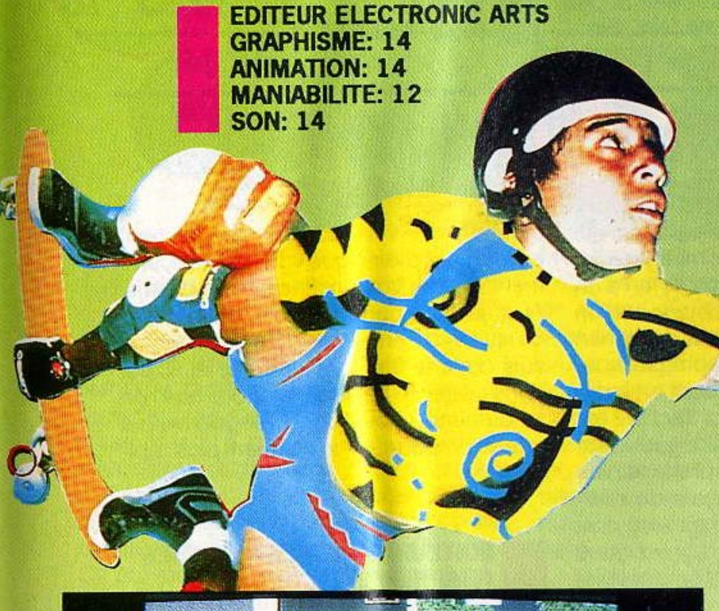


Avec Skate or Die, découvrez les joies du Skate Board sans sortir de chez vous et sans aucun risque de casser quoi que se soit. Cinq épreuves vous sont ainsi proposées. Partez sur le tremplin de saut en hauteur et réalisez la meilleure performance possible, la foule présente vous remerciera chaleureusement en cas de succès, sinon gare à vous, et à la chute... Se déroulant de la même façon, l'épreuve de saut artistique. Vous devez réaliser les plus belles figures de style en un minimum de temps. Cette épreuve vous permettra d'acquérir fortune, gloire et toutes les nanas alentour, et en Californie, je vous assure que ce ne sont pas les moins belles! L'épreuve appelé "Jam" vous permettra de lutter contre un punk, tout droit sorti des bas-fonds de la ville. Dans cette course contre la montre, vous devrez éviter les poubelles, les obstacles qui parsèment la route, mais également et là réside toute la difficulté, les coups de poings et de pieds de votre aversaire. Charmant! Dernière épreuve au programme: la joute. Se déroulant dans une piscine vide d'eau, cette joute est une véritable mise à mort. Bondissez, rebondissez contre les parois, subtilisez le bâton de l'adversaire et fou-tez-lui-s'en-plein-la-gueu-le, c'est tout ce qu'il mérite. Doté de graphismes somme toute moyens, ce jeu ne pourra malheureusement que vous intéresser quelques heures, la monotonie des épreuves remplaçant assez rapidement leur découverte. Un jeu à posséder seulement si vous êtes fou de Skate, ou si vous voulez un jeu de plus dans votre logithèque!

YVAN



EDITEUR ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 12
SON: 14





Super Foolish Man

Super Foolish Man, comme son nom ne l'indique pas, est un jeu de plateau. Quoi? Encore un? Eh oui, mes bons lecteurs, que voulez-vous, moi j'suis qu'un pauv'e p'tit testeur, j'suis pour rien si les japs manquent d'originalité. Vous êtes donc dans la peau de Super Foolish Man qui doit lutter contre le docteur Bakuda cherchant à dominer le monde. Vous ne disposez que de vos pieds et poings pour venir à bout de votre mission, mais attention! Ceux-ci possèdent d'incroyables pouvoirs d'extension, ainsi vous pouvez toucher n'importe quel adversaire se trouvant pratiquement à l'autre bout de l'écran, et un son digitalisé accompagnera chacun des coups portés. Ramassez des bonus, sautez au-dessus des montagnes, parcourez les océans à la nage, évitez les pièges nombreux, parlementez avec vos assaillants, qui pourront ou non se mettre à votre service, en vous donnant des indices en guise d'indication, tel est votre lot. La réalisation de Super Foolish Man n'a pas grand chose à envier au meilleurs jeux de cette catégorie sur PC Engine. Cependant, et ceci n'est qu'un avis personnel, ce jeu ne me tente pas. Peut-être est-ce à cause des quelques dialogues en japonais auxquels vous serez confrontés, où est-ce par une certaine simplicité des graphismes, par ailleurs fort beaux, je ne sais franchement pas. Mais Super Foolish Man me laisse sur ma faim. Fin.

EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 17
SON: 15
PRIX: 350 F ENVI

PC-ENGINE
73 %

PSYOBLADE

MEGADRIVE
50 %

Parmi tous les jeux japonais qui sont passés sous mes yeux, et je vous garantis qu'il y en a un bon paquet, Psyoblade est l'un des rares jeux où je n'ai absolument rien compris. Une aventure graphique spatiale où tous les textes sont en japonais, où apparemment l'action est inexistante et où les dialogues sont pour le moins incompréhensibles laissent le joueur français de marbre. Même si les graphismes sont corrects, même si le nombre de musiques (25 environ) est important, même si l'histoire semble poussée, au vu de la page d'introduction vous racontant (sûrement) toutes les péripéties que vous avez dû endurer pour en arriver là, même si... Psyoblade est absolument injouable, à moins que vous ayez récemment obtenu votre licence de Japonais. Auquel cas, courez l'acheter et dites-moi ce que vous en pensez, car vraiment je suis dans le flou le plus complet. C'est dans ce genre de circonstances que l'on se demande pourquoi la Megadrive n'a pas été importée officiellement plus rapidement.

EDITEUR: SIGMA ENTERPRISES
GRAPHISME: 15
JAPONAIS: 20
DIFFICULTE: 20
SON: 17
PRIX: ENVIRON 400 FRANCS





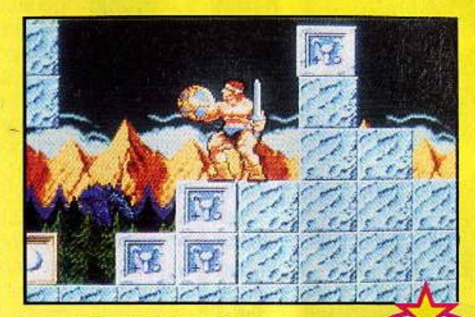
RASTAN SAGA II

On connaissait déjà les aventures de Rastan le valeureux guerrier, grâce à Legendary Axe, l'un des meilleurs jeux sur la PC Engine depuis sa sortie en France, et qui le reste encore. Rastan Saga II perpétue donc l'histoire. Malheureusement pour tous les amateurs de Beat'Em Up, Rastan Saga II est bien loin de valoir son prédecesseur. Vous êtes Rastan, le seul guerrier à pouvoir sauver le monde, pour cela vous devrez atteindre les hauteurs du "Skyscrapper" centre névralgique de l'assaillant, armé de votre seule épée en guise d'armement.



Au fur et à mesure de votre progression, il est possible de ramasser des bonus vous permettant d'augmenter la puissance de votre épée. La taille des différents sprites qui sont proposés dans Rastan Saga II est assez importante, environ un tiers de l'écran rien que pour le guerrier. Ceci pourrait être un avantage, si l'animation suivait, mais malheureusement ce n'est pas le cas. En effet, le scrolling horizontal saccade horriblement, notamment lorsque Rastan utilise les lianes du décor pour traverser certains passages délicats. Les mouvements des différents sprites représentés à l'écran n'ont aucune fluidité, deux ou trois dessins pour symboliser leus démarche, c'est bien peu pour un jeu "moderne". Seuls les graphismes des décors du fond nous poussent à penser que Rastan Saga II est un bon jeu. Mais nous ne sommes pas dupes. Un Beat'Em Up raté sur PC Engine, ça existe? Eh oui, aussi étrange que cela semble, c'est pourtant la triste vérité, enfin la mienne...

J.M DESTROY



EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 07
MANIABILITE: 06
SON: 13
PRIX: ENVIRON 350 F

PC ENGINE
64 %

GAUNTLET
THE THIRD ENCOUNTER

Il y a bien longtemps, un magnifique joyau venu d'une lointaine planète, s'écrase sur la planète Terre, à côté d'un ancien château. Des créatures hideuses (ô combien!) le ramassent, s'en emparent et l'amènent dans les bas-fonds de la forteresse. Jusqu'à présent tous les essais tentés pour retrouver le joyau venu des étoiles se sont soldés par des échecs. Les créatures du château tirent leur puissance et leur magie de ce fameux joyau. Ce qui met le monde dans une situation périlleuse, et même critique. Vous, et trois de vos camarades pourront participer à l'aventure (si bien entendu vous disposez de quatre Lynx) et tenter de retrouver la pierre précieuse. Lorsqu'on connaît les capacités techniques de la Lynx, on ne s'étonne pas vraiment de la qualité graphique, de la qualité de l'animation et du scrolling multi-directionnel (un modèle du genre) de Gauntlet. On sait notamment que la Lynx comme la Neo-Geo – encore elle! – possède en hard un coprocesseur réservé à la manipulation de sprites et entre autres aux zooms. On ne s'étonnera donc pas de voir dans Gauntlet une quantité impressionnante de zooms. A l'approche d'un objet ou d'un ennemi, une espèce de scanner en 3-D vous signale sa présence avec une bonne précision quant à la distance. Cependant et malgré de très bonnes idées de présentation, The Third Encounter ne me convient pas totalement. Le fait de tenir sa Lynx verticalement pour pouvoir jouer (le jeu se jouant de haut en bas) est un obstacle de taille à une bonne maniabilité du joueur. Lorsque l'on débute une partie, mieux vaut baisser le volume sonore car la musique est nasillarde et répétitive. En conclusion, Gauntlet est un jeu honorable surtout lorsque l'on y joue à plusieurs, mais très rapidement lassant tout seul.

J.M DESTROY

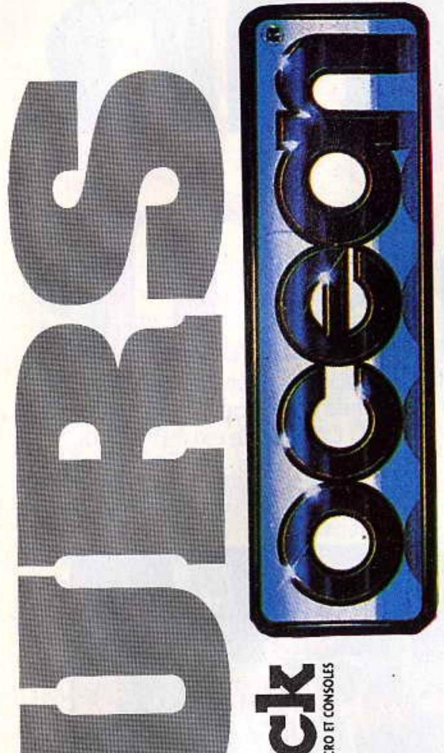
LYNX
86 %
A PLUSIEURS

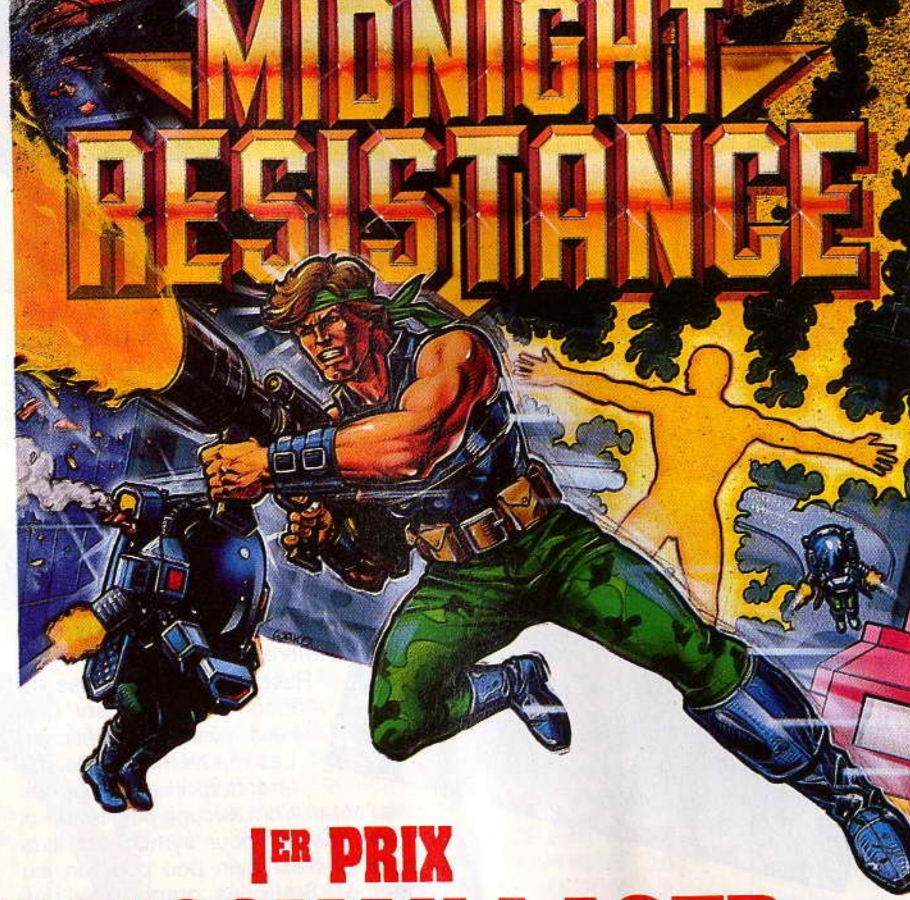


EDITEUR: TENGEN/ATARI
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 10
SON : 08
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON.

LYNX
70 %
SEUL

CONCOURS





1ER PRIX
UN DISCMAN LASER

UNE TASSE OCEAN • UN JEU MIDNIGHT RESISTANCE

DU 2EME AU 5EME PRIX : UNE TASSE OCEAN • UN JEU MIDNIGHT RESISTANCE

DU 5EME AU 25EME PRIX : UN JEU MIDNIGHT RESISTANCE

LES QUESTIONS

1 • Midnight Resistance est l'adaptation du jeu d'arcade de :
A - TAITO
B - DATA-EAST
C - SNK

2 • Midnight Resistance est le nom :
A - D'UNE SOCIETE SECRETE
B - D'UN GROUPE DE RESISTANTS
C - D'UN GROUPE TERRORISTE

3 • Comment s'appelle le tyran mutant dans Midnight Resistance ?
A - KING CRIMSON
B - KING PANTHER
C - RED SKINS

RÈGLEMENT DU CONCOURS

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick. Pour participer, il suffit de renvoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli. Vous pouvez jouer autant de fois qu'il vous plaira, mais seuls les bulletins originaux seront pris en compte. Le concours sera clos le 30 seotelbre 1990, à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Les bulletins incomplets, raturés, biffés, tachés de gras ou photocopiés seront donnés à DANBISS et DANBOSS pour leur dîner. S'il y a plusieurs gagnants, il seront tirés au sort.

BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer, apres l'avoir rempli, à : JOYSTICK CONCOURS "MIDNIGHT RESISTANCE" 53 avenue Gambetta, 92400 COURBEVOIE

Réponse n° 1	☐ A	☐ B	☐ C
Réponse n°2	☐ A	☐ B	☐ C
Réponse n°3	☐ A	☐ B	☐ C

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

____________ Code Postal ____________

Ville ____________ Age ____ Ordinateur ____________



Sega

Y'S

La première partie du jeu étant relativement facile, elle peut vite se résumer: Au début, achetez le Saphir Ring et donnez-le à l'homme borgne au bar. Allez acheter la petite épée et combattez. Quand plus tard vous aurez un bouclier, une armure et une épée, allez chez la Town Seer (Sara). La suite n'est pas difficile ... Beaucoup plus tard, allez fouiller tout le Palace. Notez qu'à l'étage le plus haut vous devrez mettre votre masque pour trouver une entrée secrète qui mènera à un monstre puis à un des six livres. Pour obtenir l'épée d'argent, il faut attendre que Feeba vous dise qu'une personne a entendu des voix dans la forêt. Alors, vous irez près du gros arbre (Roda), touchez-le, et lisez ce qu'il vous dira, puis allez vois son frangin qui se trouve plus au sud. Quand vous serez assez fort, allez fouiller toute la grotte (faites plan). Vous devez avoir le maximum d'énergie pour combattre le monstre à la fin de la grotte (3ème étage). Il est difficile à tuer, vous devez venir le froler (de n'importe quel côté, même en haut ou en bas), de façon à lui donner deux coups à chaque passage, et sans que vous perdiez d'énergie. Sauvez-vous en vitesse en essayant d'éviter les chauves-souris jusqu'à ce qu'il redevienne entier, et recommencer de nouveau... Mais il ne faut jamais lui foncer dans le lard, vous perdriez de l'énergie aussi.

Maintenant que vous possédez trois livres, vous devez affronter la tour de Doomed. Important, avant d'entrer dans celle-ci, vous avez impérativement besoin de la potion de vie, et vous avez intérêt a sauver votre partie. Quand vous entrez par le repaire des voleurs, vous vous trouvez devant une porte verte. Vous pouvez aller à gauche ou à droite. A gauche il y a les prisonniers, puis un cul de sac. A droite, il y a deux escaliers. Prenez celui qui se trouve le plus à droite, faites tout le chemin, et vous arriverez à un endroit où il y a 4 trésors (dont un déja ouvert). Sauvez votre partie, et ne prenez que le coffre qui contient l'Evil Ring, prenez celui qui contient le miroir si vous voulez, mais surtout pas la potion de vie (de toutes façons vous en avez déja une). Comme c'est un cul de sac, retournez en arrière, et prenez l'autre escalier.

Quand vous arriverez dans le couloir qui va de gauche à droite, et qui est décoré de 10 statues jaunes, mettez votre masque, et vous découvrirez une porte secrète. N'entrez pas, vous irez plus tard. Continuez, et au bout d'un moment, vous serez inévitablement jeté dans les prisons, et on vous aura piqué vos armes en argent (enfilez donc les autres). Discutez avec l'autre individu se trouvant dans votre cellule, et déplacez-vous dans la prison. Vous déclencherez ainsi un mécanisme qui fera venir un homme, prenez ses statues, et partez par le trou qu'il a fait. Maintenant il vous faut retourner aux escaliers. Prenez le premier, et une fois arrivé aux 10 statues, mettez le masque, entrez dans la porte sécrète, prenez le collier bleu (Blue Necklace) et enfilez-le. Quand vous arriverz à l'endroit pù vous aviez été jeté en prison, vous serez alors protégé. Si plus tard, au cours de la partie, vous vous trouvez face à une porte verte que vous ne pouvez ouvrir, mettez l'Evil Ring et le Blue Necklace en même temps. Plus loin, vous arriverez dans un couloir qui diminue votre énergie rapidement. Grouillez-vous, entrez par la porte, gagnez de l'énergie avec le vieux, ressortez, partez vite, puis utilisez la potion de vie au dernier moment. Continuez et prenez la porte. Continuez à grimper dans la tour, fouillez tous les étages, vous découvrirez la Flame Sword, la Battle Armor, la Battle Shield, et un monocle qui vous permettra de lire les livres. A un étage, il y aura des miroirs, continuez par l'escalier jusqu'au moment où vous rencontrerez un mec qui vous donnera une clé verte (Rod) pour les miroirs. Revenez en arrière, à la salle aux miroirs. Pour ressortir de cet endroit, vous devez savoir que si vous allez dans un miroir, vous réapparaitrez dans un autre, mais que si vous retournez dans celui-ci, vous ne vous retrouverez peut-être pas dans le premier. Vous devez tuer certains gros monstres, mais un seul d'entre eux est difficile à vaincre, l'avant dernier. Ce sont deux têtes entourées par 4 boules de feu. L'astuce consiste à foncer dans une des têtes, et d'essayer de la suivre, mais attention quand elles se croisent. Les boules disparaitront une à une, puis plus rien. Une porte s'ouvrira, allez-y, et paf, vous êtes bloqué ! Et bien c'est pas compliqué, vous n'avez qu'à redescendre toute la tour. Allez chercher l'autre potion de vie, utilisez-la pour passer le corridor qui bouffe l'énergie. Après avoir passé le corridor (dans le sens inverse, donc), refouillez tout, et un mec que vous aviez déja rencontré se décidera enfin à vous donner un médaillon bleu. Redescendez jusqu'à la case départ (attention à la pièce où vous vous faites transporter en prison, portez toujours le Blue Necklace). Tout en bas, prenez l'escalier le plus à droite (comme au début), et allez rechercher la potion de vie que vous aviez laissée. Et on remonte le tout, hop, jusqu'à la porte qui vous bloquait (Evil Ring et Blue Necklace + médaillon ouvriront la porte). Vous voici devant Dulk Dekt, allez sur le dessin, vous vous trouverez alors sur le 'Ring'. Enfilez alors vos armes en argent, et tuez-le. Essayez de le toucher de deux à quatre fois à chacune de vos attaques en suivant ses mouvements, sinon vous créerez trop de trous, et vous serez bloqué. Lisez le dernier livre, et vous voila à la fin du jeu, vous avez gagné.

N.B.: Un petit truc intéressant. Si vous êtes confronté à un monstre normal (pas un très gros), mais qui est tout de même très fort, sauvez votre partie, frappez-le une ou deux fois sans vous faire toucher, sauvez votre partie à nouveau. Continuez le combat, et s'il vous touche, faites load.

(Alexandre THILMANY)

WONDERBOY III

Voici les codes de transformations :
Homme souris : YF3K SEO CTH2 6F3
Homme piranha : 9WFM NJN AV6J Z3K
Homme lezard : 2CKF 7NO 8GCZ 11D

(Nicolas et Fabrice PARANTEAU)

GHOST HOUSE

Pour immobiliser tous les ennemis et vampires, il suffit de sauter sur les lampes de plafond.

BLACK BELT

Après l'apparition du titre, l'écran devient bleu au moins une seconde, à ce moment, pressez la touche «reset» pour obtenir des vies infinies.

(GUINOT FABIEN)

GAGNEZ JUSQU'A 1000F EN ENVOYANT VOS TRUCS



POWER STRIKE
En faisant avec la manette, bas, droite, bas, bas, bas, gauche, droite, haut, droit et bouton un : vous obtiendrez une dizaine de vies.
(GUINOT FABIEN)

AFTER BURNER
Mettez la manette tout en haut à droite, ou tout en haut à gauche, ainsi vos adversaires ne pourront pas vous atteindre.
(SCHILEO Cedric)

CHOPLIFTER
Prenez le nombre exact de personnes à bord. Et pour le dernier voyage, prenez en seulement huit, comme si vous mourrez le jeu n'est pas fini pour vous.
(CASTAN JP)

ACTION FIGHTER
Rentrer une première fois dans le camion «Sega» et vous aurez un missile plus puissant, rentrez une deuxième fois et vous aurez un missile pouvant détruire un hélicoptère, rentrez une troisième fois et vous serez invisible.

RAMPAGE
Lorsque Game over est affiché, appuyez sur le bouton Z et la direction en bas à gauche de votre Control Pad, simultanément. Ainsi vous gagnerez trois nouvelles vies. Vous pourrez effectuer cette opération deux fois de suite.
(YANN SANSON)

ZILLION
Lorsque vous délivrez Apple ne l'utilisez pas trop tôt car plus tard il sera votre seul espoir de passer les murs trés haut;

GHOSTBUSTER
Voici un code pour avoir plus de 100 000$
2458391075.
(Yann Holte)

SPACE HARRIER 3D
Dans le test son, executez la commande 7,4,3,7,4,8,1. un message secret apparaîtra.
(JANICOT Thierry)

TRANSBOT
En début de jeu, il faut appuyer un certain temps sur le bouton deux, lorsqu'on allume la console, il apparait un tableau qui donne des bonus (vies supplémentaires, etc...)
(JANICOT Thierry)

DOUBLE DRAGON
Lorsque vous jouez seul, pour avoir les vies infinies au dernier niveau, il faut appuyer dix fois de suite sur les boutons un et deux du joystick en même temps.
(JANICOT Thierry)

BASKET BALL NIGHTMARE
Pour gagner le jeu, il ne faut tenter que des paniers à trois points.

MEGADRIVE

TATSUJIN
Lorsque vous affrontez 1 boss, lachez une bombe, faites pause, comptez 3 secondes, et remettez le jeu en route. Le boss sera tué automatiquement.
(CHARBIT Daniel)

GOLDEN AXE
Au moment où vous choisissez les personnages, faites B, diagonale bas gauche et start en même temps. Un chiffre apparaîtra alors en haut à gauche de l'écran, chiffre représentant le numéro du stage, utilisez les touches haut et bas pour le modifier.
(CHARBIT Daniel)

THUNDERFORCE 3
A la page de présentation, faites A et start pour accéder au menu.

Voici un truc qui va vous permettre de recommencer au stage où vous aviez perdu. Lorsque le message GAME OVER apparaît, appuyez simultanément sur ABC et start. Le jeu revient à la page de présentation. Lachez start puis appuyez à nouveau dessus, le tout sans avoir laché les touches ABC. Le message Chapter 1 s'affiche. Poussez le joystick vers le haut 2 fois si vous aviez perdu au deuxième niveau, 3 fois pour le troisième, etc... Le message se transformera en Chapter 2, en Chapter 3, lachez alors les touches ABC et appuyez sur Start.
(Jérôme STRAUSS)

ASSAULT SUIT LEYNOS
Pour avoir plus de Continue à ce jeu très difficile, procédez comme suit:
Après avoir perdu (au niveau 2 minimum), vous vous trouvez devant un menu (New game-Continue 2-Options). Il suffit d'aller au menu Options avant d'aller utiliser un Continue. Arrivé au menu, appuyez sur Start, et voila, vous avez 9 continue au lieu de 2 !
(Farrid SAHEB)

KEN
Pendant la page de présentation, et après avoir été tué, appuyez sur A, B, C et sur start. Vous recommencerez ainsi au chapitre où vous aviez perdu.
(Romain LAHOSTE)

NINTENDO

SUPER MARIO BROS II
Emplacement des vies suplémentaires à recupérer :
Dans le monde 1-1 : elles se trouvent dans la première montagne à coté du Pow. Il vous suffit de sauter.
Dans le monde 1-2 : elle se trouve, si vous avez trouvé le passage secret, où il y a des pièces alignées en rond. La vie se trouve au centre, il vous suffit de sauter.
Au monde 2-2, elle se trouve dans une des grottes secretes, tout en bas. Il vous suffit de sauter.
Dans le monde 6-1 : vous pouvez la trouver dans la première jarre en rentrant dans ce monde.
Dans le monde 5-1 (je sais, c'est pas dans l'ordre...) elle se trouve dans le rocher isole au dessus de l'eau. Vous pouvez aussi gagner une vie en jouant au bonus à la fin de chaque monde.
(lolotte)

ZELDA II
L'emplacement des differentes vies supplémentaires : dans Hyrule il y a 6 vies supplémentaires à récuper. Il y a une vie dans le Sud de la bridge. Aussi dans le nord de la Swamp of Saria. Vous en trouverez aussi une dans la Graveyard. Et aussi dans le Nord de Kuruso. ET encore dans le palace 6, palace 7.
(lolotte)

MEGA MAN
Vous trouverez des vies supplémentaires dans ces stages : CUTS MAN, ICE MAN, BOMB MAN, DR WILLY (x2).
(lolotte)

SALOMON'S KEY
Chaque fois que vous prennez une fée vous accumulez vos chances d'acquerrir une vie supplémentaire.
(lolotte)

DRAGON BALL
Si vous voulez choisir le niveau où vous voulez jouer, appuyez sur la touche B de la deuxième manette. Pour avoir de l'énergie, appuyez sur la touche en bas de la deuxième manette, sans dépasser pour autant le nombre de 255. Si vous dépassez ce nombre c'est la mort.
(Liondor Antoine)

SALOMON'S KEY
Vous pouvez reprendre le jeu si vous perdez après le 41éme niveau, par ce mode continue : A,B,UP de votre manette.
(Laurent LIEBEN)

SIMON'S QUEST
Voila un code avec 5/5 de niveau d'experience et le fouet le plus puissant ainsi que toutes les armes sauf une à découvrir :
K0H4 Y20G
1$06 20DW (prendre le $ pour un diez)
(Laurent LIEBEN)

TIGER HELI
Si vous n'avez pas de manette turbo appuyez sur A,B et Start pour reprendre là où vous avez échoué.
(Laurent LIEBEN)

ALPHA MISSION
Pour les endroits où il y a beaucoup de Yakuutos 551, il faut se servir de la barre de feu ou du champ de force. Pour tuer Hekaterian, il suffit de lui mettre la barre de feu sur l'oeil et de suivre ces mouvements pour eviter ces projectiles qui seront arreté par la barre de feu.

DRAGON BALL
Appuyez sur le bouton B de la deuxième manette ainsi vous passerez à la scène suivante et vous pourrez ainsi aller à la fin

PC ENGINE

PC KID

Dès le début, allez à l'extrême gauche de l'écran, sautez (bouton I) et en même temps, retournez-vous (bouton II). Quand vous retombez au sol, une petite felur apparait. Prenez la, puis une grosse fleur arrive, attrapez la, une sorte de champignon arrive, sautez dessus pour gagner une vie.

DORAEMON

Cliquez sur Password et sélectionnez les têtes comme suit:
Fille Face, Fille Dos, Doraemon Dos, Doraemon Dos.
Vous accéderez ainsi au monde fou.

SHINOBI

Pour accéder au niveau désiré, il suffit, au début d'une partie, d'appuyer sur "select" quand le message "mission 1" est affiché. Laissez la touche enfoncée jusqu'à ce qu'il n'y est plus rien à l'écran. Ensuite, il faut appuyer sur les deux boutons en suivant les indications du tableau suivant:

	Bouton II	Bouton I
Ken Oh		
stage 1	run	
stage 2		1
stage 3		2
Mandara		
stage 1	1	
stage 2	1	1
stage 3	1	2
stage 4	1	3
Lobster		
stage 1	2	
stage 2	2	1
stage 3	2	2
stage 4	2	3
Ninja Masked		
stage 1	3	
stage 2	3	1
stage 3	3	2
stage 4	3	3

Après avoir pressé les boutons, le nombre de fois indiquées dans le tableau, appuyez sur run.

(Luong Van Thany)

SHINOBI

Si vous voulez écouter toutes les musiques, il vous suffit, pendant que la page de présentation est affichée, de laisser la touche "select" enfoncée jusqu'à ce que le message "Music Monitor Mode" s'affiche. Maintenant vous choisissez la musique avec les touches haut et bas, vous lancez la musique avec le bouton I et vous stoppez avec le bouton II.

BARUMBA

A partir du deuxième niveau, lorsque le message Game Over apparaît, appuyez sur bouton I, bouton II, select, haut et run en même temps. Vous avez maintenant activé le mode continue.

(Julien POULY)

WORLD STADIUM BASEBALL

EQUIPE G

Match N°	Code
2	7EB
3	7DC
4	7CD
5	7BE
6	7AF
7	790
8	781
9	763
10	754
11	745
12	736
13	727
14	718
15	709

EQUIPE D

Match N°	Code
2	9E9
3	9DA
4	9CB
5	9BC
6	9AD
7	98F
8	970
9	961
10	952
11	943
12	934
13	925
14	916
15	907

EQUIPE F

Match N°	Code
2	AD9
3	ACA
4	ABB
5	A9D
6	A8E
7	A7F
8	A60
9	A51
10	A42
11	A33
12	A24
13	A15
14	A06
15	AF7

EQUIPE C

Match N°	Code
2	BE7
3	BD8
4	BC9
5	BAB
6	B9C
7	B8D
8	B7E
9	B6F
10	B50
11	B41
12	B32
13	B23
14	B14
15	B05

EQUIPE S

Match N°	Code
2	CE6
3	CD7
4	CB9
5	CAA
6	C9B
7	C8C
8	C7D
9	C6E
10	C5F
11	C40
12	C31
13	C22
14	C13
15	C04

EQUIPE W

Match N°	Code
2	DE5
3	DC7
4	DB8
5	DA9
6	D9A
7	D8B
8	D7C
9	D6D
10	D5E
11	D4F
12	D30
13	D21
14	D12
15	D03

EQUIPE T

Match N°	Code
2	ED5
3	EC6
4	EB7
5	EA8
6	E99
7	E8A
8	E7B
9	E6C
10	E5D
11	E4E
12	E3F
13	E20
14	E11
15	E02

EQUIPE N

Match N°	Code
2	FD4
3	FC5
4	FB6
5	FA7
6	F98
7	F89
8	F7A
9	F6B
10	F5C
11	F4D
12	F3E
13	F2F
14	F10
15	F01

EQUIPE L

Match N°	Code
2	6EC
3	6DD
4	6CE
5	6BF
6	6A0
7	691
8	682
9	673
10	664
11	655
12	646
13	637
14	628
15	619

EQUIPE R

Match N°	Code
2	8EA
3	8DB
4	8CC
5	8BD
6	8AE
7	89F
8	871
9	862
10	853
11	844
12	835
13	826
14	817
15	808

(Thomas FLORIAN)

du jeu *(NGUYEN Antoine)*

CASTELVANIA

Lorsque vous avez abattu le prince du mal, s'éveille un monstre blanc. De ce pas courrez à gauche de l'écran et prenez la bombe à feu et dès que le monstre sera près de vous, bombardez le en même temps que le fouet. Alors vous parviendrez à le battre.

RYGAR

A la fin de la forêt, il y a un monstre «Eruga», tuez le et il vous donnera la poulie. Mais un conseil avant de foncer tête baissée il faut d'abord travailler sa force physique.
L'armure d'Andora se trouve dans le palais sur l'île.

SUPER MARIO BROS

Pour obtenir un feux d'artifice à la fin d'un round (ce qui permet un bonus) il faut que votre time se termine par : 1, 3, ou 6.

(SAUVAGE GERALD)

LYNX

GATES OF ZENDOLON

Voici la liste de tous les codes:

ZYBX BYTE
NEAT BETA
ZYRB TRAX
SRYX ZEBA
XRAY TRYX
NYXX STYX
ANEX YARB
YARR BREX
EYES ZEST
BARE ZORT
STAX STAB
SZZZ BOXX
RAZE TENT
TERA STAR
SSSS SEEB
SNEX ZAXX
BROT STOB
XTNT BOTZ
SNAX ZETA

Pour tuer le dernier Alien, il faut foncer dans "le tas d'yeux" avec le bouclier.

(Paul GERIN)


NEC FAIT LA DIFFERENCE!!
PLUS DE 100 JEUX DISPONIBLES!
de 299 Frs* à 399 Frs* COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NEC PORTABLE.
GARANTIE: 1 AN (sur toutes nos consoles)
-IMAGE PLEIN ECRAN
-LA QUALITE SALLE D' ARCADE A DOMICILE!!
-UNE QUALITE D'IMAGE ET UNE RAPIDITE DE JEU EXCEPTIONNELLES
.SUPER GRAFX
2490 Frs TTC*
.CD ROM 2
3990 Frs TTC*
CORE GRAFX
avec 1 jeu
1290 Frs TTC*
*Prix publics conseillés
VU A LA TELE
TOUTES LES CONSOLES NEC SONT EQUIPEES DU FAMEUX BOITIER "AUDIO VIDEO PLUS" POUR VOUS CONNECTER SUR VOTRE CHAINE HI-FI ET JOUER EN MEGAPHONIE!!
VOTRE HOT LINE SODIPENG:
(16)99.08.95.72
LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA), ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.
Distributeur: SODIPENG SARL
Revendeurs: contactez le 99.08.89.41
CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.
DISPONIBLES DANS TOUS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE, AUCHAN, BOULANGER, CONTINENT, FNAC, VIRGIN MEGASTORE...
INTERFACE UNIT
CD-ROM²
CORE GRAFX
SUPER GRAFX
AUDIO VIDEO PLUS

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'inserer la disquette de jeu original...

LES EDITEUR DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).*

Ceci fait, vous selectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.
Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE".*
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".
Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayer en mettant 1Ø secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)*

MÉTHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBISS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette bien évidemment.*

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette mais une disquette vierge.*

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui deìvra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

Fichier Editeur V1.1

```
' FICHIER EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$,fichier$
PRINT "Trainer pour ";titre$
OPEN "i",#1,fichier$
longueur%=LOF(#1)
CLOSE
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ adresse%,chaine1%,chaine2%
  IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ENDIF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

ACTION FIGHTER (Fichier Editeur v1.1)

```
' Temps, Vies infinies et ne plus perdre ses armes
' pour ACTION FIGHTER par Antonio SIMOES à taper
en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "ACTION FIGHTER","A:\AUTO\FST.PRG"
DATA "Vies infinies",&H29E6,&H5339ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Temps infinis",&H6E4,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Armes",&H29FØ,&H4239ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

ALTERED BEAST (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour les 2 joueurs par Antonio SIMOES
' pour ALTERED BEAST à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "ALTERED BEAST","A:\BEAST"
DATA "Vies infinies J1",&H8C4,&H3239ØØØ1,&H5279ØØØ1
DATA "Vies infinies J2",&H8B2,&H3239ØØØ1,&H5279ØØØ1
DATA "FIN"
```

CHICAGO 90 (TRIO) (Fichier Editeur v1.1)

```
' Blocage de vos ennemis pour CHICAGO 9Ø
' de la compilation TRIO par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "CHICAGO 9Ø (version TRIO)","A:\CH9Ø.PRG"
DATA "Blocage ennemis",&H443A,&H4EB9ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

CONQUEROR (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour CONQUEROR par Antonio SIMOES à
' taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "CONQUEROR","A:\CONQEROR.DAT"
DATA "Vies infinies",&HE3E4,&HØ439ØØØ1,&HØ439ØØØØ
DATA "FIN"
```

CRAZY SHOT (Fichier Editeur v1.1)

```
' Balles infinies pour CRAZY SHOT par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3 à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "CRAZY SHOT","A:\AUTO\FORA.PRG"
DATA "Balles infinies",&H455Ø,&H536CA438,&H4E714E71
DATA "Balles infinies",&H479Ø,&H536CA438,&H4E714E71
DATA "Balles infinies",&H574A,&H536CA438,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

DYNASTY WARS (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies et choix de tableau  par Antonio SIMOES
' pour DYNASTY WARS à taper en GFA 3.XX à la suite du
' FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "DYNASTY WARS","A:\AUTO\CDYNASTY.PRG"
DATA "Vies pour le J1",&HB5A,&H5379ØØØ7,&H6ØØ4ØØØ7
DATA "Vies pour le J2",&H1ØØ4,&H5379ØØØ7,&H6ØØ4ØØØ7
DATA "Choix du tableau",&H346,&H33FCØØØØ,&H33FCØØØ5
' mettre à la place du X le tableau de départ (Ø à 7)
DATA "FIN"
```

ESCAPE FROM THE PLANET... (Fichier Editeur v1.1)

```
' Crédits, Energie et Vies infinis par Antonio SIMOES
' pour ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS à
' taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "ESCAPE FROM THE PLANET...","A:\X.PRG"
DATA "Vies ",&H41BCE,&H5369ØØ64,&H4E714E71
DATA "Crédits infinis",&H41F46,&H5379ØØØ4,&H4E714E71
DATA "Crédits infinis",&H41F4A,&H1FDØ33FC,&H4E7133FC
DATA "Energie infinie",&H42Ø98,&H9169ØØ66,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

FLOOD (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour FLOOD par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "FLOOD","A:\FLOOD.TOS"
DATA "Vies infinies",&H516,&H26Ø5Ø3ØØ,&H26Ø5FFØØ
DATA "FIN"
```

KID GLOVES (Fichier Editeur v1.1)

```
' Bombes, Sorts, Vies infinis et laser dès le départ
' pour KID GLOVES par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "KID GLOVES","A:\CODE52Ø.DAT"
DATA "Vies infinies",&H547C,&H535Ø2Ø7C,&H4E712Ø7C
DATA "Sorts infinis",&H33Ø,&H535Ø61ØØ,&H4E7161ØØ
DATA "Bombes infinies",&H57ØC,&H535Ø61ØØ,&H4E7161ØØ
DATA "Laser dès le départ",&HBE,&H3ØBCØØØ1,&H3ØBCØØØ2
DATA "FIN"
```

RALLY CROSS CHALLENGE (Fichier Editeur v1.1)

```
' Clés infinies pour les 4 joueurs par Antonio SIMOES
' pour RALLY CROSS CHALLENGE à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "RALLY CROSS CHALLENGE","A:\PROG"
DATA "99 clés ",&H5FA6,&H31BCØØØ2,&H31BCØØ63
DATA "Clés infinies",&H7424,&H533ØØ8ØØ,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

RENAISSANCE I (Fichier Editeur v1.1)

```
' Invulnérabilité pour les 4 premières parties du jeu
' par Antonio SIMOES pour RENAISSANCE I à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "RENAISSANCE I","A:\AUTO\GLENN_6.PRG"
DATA "DRAXIANS (Contemp)",&H235A,&H67ØØFEC8,&H6ØØØFEC8
DATA "DRAXIANS (Classic)",&H267C,&H67ØØFEC4,&H6ØØØFEC4
DATA "INVADERS (Contemp)",&H533A,&H67ØØFD76,&H6ØØØFD76
DATA "INVADERS (Classic)",&H57DØ,&H67ØØFDCE,&H6ØØØFDCE
DATA "FIN"
```

ROTOX (Fichier Editeur v1.1)

```
' Energie et Vies inf.pour ROTOX par Antonio SIMOES à
' taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "ROTOX","A:\AUTO\ROTOX.PRG"
DATA "Energie infinie",&HB92C,&H9579ØØØ2,&H6ØØ4ØØØ2
DATA "Vies infinies",&H64DE,&H5379ØØØ2,&H6ØØ4ØØØ2
DATA "FIN"
```

Piste Editeur V1.1

```
' PISTE EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$
PRINT "Trainer pour ";titre$
DIM joystick%((1Ø24/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ face%,piste%,secteur%,offset%,chaine1%,chaine2%
  REPEAT
    r%=XBIOS(8,L:tampon%,L:Ø,Ø,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=Ø
  IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ELSE
    PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre$
    END
  ENDIF
  PRINT texte$
  REPEAT
    r%=XBIOS(9,L:tampon%,L:Ø,Ø,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=Ø
LOOP
PRINT "Modification effectuée"
' Insérez les Datas après cette ligne
```

ASTRO MARINE CORPS (Piste Editeur v1.1)

```
' Temps et Vies infinis pour Astro Marine Corps
' (A.M.C.) par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V
1.1
DATA "Astro Marine Corps"
DATA "Temps infinis",Ø,1,1,&H18E,&H9179ØØØ4,&H6ØØ4ØØØ4
DATA "Vies infinies",Ø,Ø,1Ø,&H38,&H5379ØØØ4,&H6ØØ4ØØØ4
DATA "FIN"
```

CHASE H.Q. (Piste Editeur v1.1)

```
' Crédits et Turbos infinis par Antonio SIMOES
' pour CHASE H.Q. à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "CHASE H.Q."
DATA "Crédits infs",Ø,1,1Ø,&H1E,&H67ØØFAB8,&H4E714E71
DATA "Turbos infinis",Ø,3,4,&H11E,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

COBRA II (Piste Editeur v1.1)

```
' Grenades infinies pour COBRA II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "COBRA II"
DATA "Grenades infs",Ø,57,8,&H1B4,&HØ679ØØØ1,&HØ679ØØØØ
DATA "FIN"
```

CONTINENTAL CIRCUS (Piste Editeur v1.1)

```
' Crédits pour CONTINENTAL CIRCUS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "CONTINENTAL CIRCUS"
DATA "Crédits infinis",Ø,4,2,&H8Ø,&H5339ØØØØ,&H4E714E71
DATA "Crédits infinis",Ø,4,2,&H84,&H4C453FØ7,&H4E713FØ7
DATA "FIN"
```

CYBERNOID II (Piste Editeur v1.1)

```
' Tout à l'infini pour CYBERNOID II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "CYBERNOID II"
DATA "Invulnérable",Ø,42,1,&H162,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "TIME infs   ",Ø,43,9,&HØF4,&H5339ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "SHIELD infs ",Ø,43,9,&H15E,&H5339ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "BOUNCE infs ",Ø,42,9,&HØB6,&H5339ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "SEEKER infs ",Ø,43,8,&H134,&H5339ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "SMART infs  ",Ø,43,7,&H18Ø,&H5339ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "TRACK infs  ",Ø,47,7,&H1FA,&H5339ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "FIN"
```

HELL RAIDER (Piste Editeur v1.1)

```
' Energie infinie pour HELLRAIDER par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "ENERGIE INFINIE"
DATA "Energie inf",Ø,8,3,&H1B6,&H4239ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "Energie inf",Ø,1Ø,3,&H16,&H9F5664Ø2,&H4E7164Ø2
DATA "Energie inf",Ø,11,7,&HCØ,&H9Ø7CØØ3Ø,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

SAS COMBAT (Piste Editeur v1.1)

```
' Grenades&Vies infs pour SAS COMBAT par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SAS COMBAT"
DATA "Vies inf",Ø,8,4,&H12C,&H33FC3Ø34,&H33FC3939
DATA "Grenades inf",Ø,8,4,&H146,&H33FC313Ø,&H33FC3939
DATA "FIN"
```

SLAYER (Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour les 2 joueurs par Antonio SIMOES
' pour SLAYER à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SLAYER"
DATA "Vies infinies",Ø,1,6,&H6Ø,&H5339ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "FIN"
```

SONIC BOOM (Piste Editeur v1.1)

```
' Invulnérabilité et supression des tirs ennemis
' pour les 2 joueurs par Antonio SIMOES pour SONIC BOOM
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SONIC BOOM"
DATA "Invulnérabilité",Ø,1,3,&H6C,&H61ØØ6228,&H4E714E71
DATA "Ennemis Cools",Ø,1,3,&HØ6Ø,&H61ØØØB8E,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

X-OUT (Piste Editeur v1.1)

```
' Brouzoufs infinis par Antonio SIMOES pour X-OUT
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "X-OUT"
DATA "Brouzoufs inf",Ø,27,2,&H1D6,&H1E91B9ØØ,&H1ED1B9ØØ
DATA "FIN"
```

RESOLUTION 101

```
' 99999999 Brouzoufs et 99 Vies pour RESOLUTION 1Ø1
' à Taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
DIM a%((1ØØØØ/4)+4)
b%=V:a%(Ø)
PRINT "Insérez la dk de Sauvegarde dévérouillée"
~INP(2)
FOR p=1 TO 1Ø
  REPEAT
    r%=XBIOS(8,L:b%,L:Ø,Ø,1,p,Ø,1)
  UNTIL r%=Ø
  LPOKE b%+&H14,&H5F5EØFF
  DPOKE b%+&H26,&H2ØØ
  r%=XBIOS(9,L:b%,L:Ø,Ø,1,p,Ø,1)
NEXT p
```

JEUX... CRACK
ATARI ST/STE

DRAGON'S LAIR

Pour avoir les vies infinies, recherchez toujours sur le disk 1, les octets : 53 78 ØØ EE 66 56 61 ØØ et remplacez-les par 4E 71 4E 71 66 56 61 ØØ.
(Antonio SIMOES)

SONIC BOOM

Pour avoir des ennemis qui ne tirent plus, recherchez sur le disk 1 les octets : 61 ØØ ØB 8E 61 ØØ 4Ø EE et remplacez-les par 4E 71 4E 71 61 ØØ 4Ø EE. (si vous avez des problèmes à éditer le disk, lisez 'la ruse du patcheur' dans la page Comment Poker).
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 3, offset $6Ø.

Pour être invulnérable, avoir les vies et les crédits infinis (le tout pour les deux joueurs), recherchez sur le disk 1 les octets : 61 ØØ 62 28 61 ØØ 24 ØC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 61 ØØ 24 ØC. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 3, offset $6C.
(Antonio SIMOES)

RESOLUTION 1Ø1

Pour avoir 99999999 brouzoufs, sauvegardez une partie sur une disquette vierge, avec un éditeur de secteur éditer la piste 1 pour la sauvegarde 1, la piste 2 pour la sauvegarde 2... Placez-vous à l'offset $14 et tapez Ø5 F5 EØ FF.

Pour avoir 99 vies, faites comme le paragraphe ci-dessus mais placez-vous à l'offset $27 et tapez 63.

Pour le choix de niveau, même baratin que la haut. Tapez à l'offset $13, le niveau voulu moins 1 (exemple : pour le niveau 5 tapez Ø4).
(Antonio SIMOES)

RICK DANGEROUS

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk, les octets Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ Ø3 Ø3 16 et remplacez-les par Ø4 39 ØØ ØØ ØØ Ø3 Ø3 16.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ Ø3 Ø3 12 et remplacez-les par Ø4 39 ØØ ØØ ØØ Ø3 Ø3 12.

Pour avoir des barres de dynamite infinies, recherchez les octets Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ Ø3 Ø3 14 et remplacez-les par Ø4 39 ØØ ØØ ØØ Ø3 Ø3 14.
(Antonio SIMOES)

ALTERED BEAST

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez dans le fichier 'BEAST' avec un éditeur de secteur les octets 32 39 ØØ Ø1 8E 74 et remplacez-les par 52 79 ØØ Ø1 8E 74.
Ou rendez-vous à l'offset $8C4.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez dans le même fichier les octets 32 39 ØØ Ø1 8E 76 et remplacez-les par 52 79 ØØ Ø1 8E 76.
Ou rendez-vous à l'offset $8B2.
(Antonio SIMOES)

PHANTASM

Pour choisir son nombre de missiles, éditez le fichier 'PHAN.PRG' et recherchez les octets 13 FC ØØ Ø9 ØØ Ø5 C4 FD et remplacez le ØØ Ø9 par le nombre de missiles voulu.Ou rendez-vous à l'offset $642.

Pour avoir des missiles infinis, recherchez dans le même fichier les octets : 53 ØØ 13 CØ ØØ Ø5 C4 FD et remplacez-les par 4E 71 13 CØ ØØ Ø5 C4 FD. Ou rendez-vous à l'offset $5D1C.
(Antonio SIMOES)

SLAYER

Pour choisir son nombre de vies pour les deux joueurs, éditez le disk et recherchez les octets : 13 FC ØØ Ø4 ØØ ØØ E9 48 et remplacez-le ØØ Ø4 par le nombre de vies voulues.

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, recherchez les octets : 53 39 ØØ ØØ E9 48 61 ØØ et remplacez-les par 4E 71 4E 71 E9 48 61 ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 6, Offset 6Ø.
(Antonio SIMOES)

OVERLANDER (BUDGET)

Pour choisir son nombre de vies, éditez le fichier 'C.D8T' et rechercher les octets : 31 7C ØØ Ø6 ØØ Ø6 42 B9 remplacez le premier ØØ Ø6 par le nombre de vies voulues.
Ou rendez-vous à l'offset $ØF8E.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le même fichier les octets : 53 68 ØØ Ø6 3D 7C ØØ Ø1 par 4E 71 4E 71 3D 7C ØØ Ø1.
Ou rendez-vous à l'offset $B9AØ.
(Antonio SIMOES)

THE REAL GHOSTBUSTERS

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, éditez le fichier 'GBUSTERS.PRG', et recherchez les octets : 39 7C ØØ Ø5 ØØ ØØ 37 7C et remplacez-les par 39 7C FF FF ØØ ØØ 37 7C.
Ou rendez-vous à l'offset $392C

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, éditez le même fichier et recherchez-les octets : 37 7C ØØ Ø5 ØØ ØØ 41 F9 et remplacez-les par 37 7C FF FF ØØ ØØ 41 F9.
(Antonio SIMOES)

CHASE H.Q.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets : 4A 39 ØØ Ø1 B6 EØ 67 ØØ FA B8 et remplacez-les par 4A 39 ØØ Ø1 B6 EØ 4E 71 4E 71.(voir 'ruse du patcheur' dans comment poker pour pouvoir éditez le disk)
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 1Ø et offset $18.

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets : 53 79 ØØ ØØ 39 FØ 6Ø 32 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 6Ø 32.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 4, offset $11E.
(Antonio SIMOES)

X-OUT

Plus vous gaspillez de brouzoufs plus vous en avez! Ca vous branche? Recherchez sur le Disk 1 les octets : 91 B9 ØØ Ø7 FE ØØ 61 ØØ et remplacez-les par D1 B9 ØØ Ø7 FE ØØ 61 ØØ.
Ou rendez-vous à la piste 27, secteur 2 et offset $1D7.
(Antonio SIMOES)

TITAN

Pour avoir des vies infinies, éditez le fichier 'MAIN' avec un éditeur de secteur, et recherchez les octets 53 6E FF EC 4A 6E FF EC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4A 6E FF EC.
Ou rendez-vous à l'offset $1558.
(Antonio SIMOES)

FLOOD

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur, dans le fichier 'FLOOD.TOS', les octets : EØ 26 Ø5 Ø3 ØØ ØØ C2 6E et remplacez les par EØ 26 Ø5 FF ØØ ØØ C2 6E.
Ou rendez-vous à l'offset $515.
(Antonio SIMOES)

FLOOD

Voici les 42 codes :
FROG-YEAR-QUIF-LONG-WORD-FRED-WINE-GRIP-TRAP-THUD-FRAK-VINE-JUMP-NILL-FOUR-GRIT-ZING-JING-LIDO-POOL-HATE-REED-LIME-QUID-WING-FLEE-GIGA-HEAD-LOOP-SING-JOUX-PINK-GOGO-LETS-QUAD-BRIL-EGGS-HENS-NAIL-SOAP-FOAM-MEEK
(Antonio SIMOES)

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, éditez le fichier 'X.PRG' et recherchez les octets 53 69 ØØ 64 33 FC ØØ ØC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 33 FC ØØ ØC.
Ou rendez vous à l'offset $41BCE.

Pour avoir des crédits infinis pour les deux joueurs, éditez le même fichier et recherchez les octets : 53 79 ØØ Ø4 1F DØ 33 FC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 33 FC.Ou rendez-vous à l'offset $41F46.

Pour avoir de l'énergie infinie pour les deux joueurs, éditez le même fichier et recherchez les octets : 91 69 ØØ 66 6A 1E 42 68 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 6A 1E 42 68.
Ou rendez-vous à l'offset $42Ø98.
(Antonio SIMOES).

RALLY CROSS CHALLENGE

Pour choisir son nombre de clés, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier 'PROG' et recherchez-les octets 31 BC ØØ Ø2 Ø8 ØØ 52 6E FF FA et remplacez-le Ø2 par ce que vous voulez.
Ou rendez-vous à l'offset $5FA6.

Pour avoir des clés infinies, éditez le même fichier et recherchez les octets 53 3Ø Ø8 ØØ 3Ø 39 ØØ ØØ Ø3 FE C1 FC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 3Ø 39 ØØ ØØ Ø3 FE C1 FC.
Ou rendez-vous à l'offset $7424.
(Antonio SIMOES)

STRIP POKER I

Pour gagner à chaque coup recherchez dans le fichier 'STRIP.PRG', les octets : 4E 56 FF FC 61 ØØ 15 CA remplacez-les par 6Ø ØØ Ø1 ØA.
Ou rendez-vous à l'offset $26CC..
(Antonio SIMOES)

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

ATARI ST

520 STE +
Mon Couleur + Joy
+ Maupiti + Tennis Cup
5490 Frs

1040 STE+Mon CouL
+ 50 Disquettes +
Maupiti + Tennis Cup + Joy
6490 Frs

MEGA ST1 +
Moniteur SM 124 Mono +
100 Disquettes vierges
5990 Frs

Lecteur ST/AMIGA
externe 720K DF
720 Frs

ATARI XE

130 XE Peritel	590
Lect K7 XL/XE	250
Console XE game	490
Kit Clavier + K7 XE	390
Imprimante A1027	490

ATARI LYNX

cable de liaison + (4Jeux)
CALIFORNIA GAMES
Adaptateur Secteur
1490 F

ELECTROCOP	NC
BLUE LIGHTNING	NC
GATE OF ZENDECON	NC
CHIP'S CHALLENGE	NC
GAUNTLET	NC

NOUVEAUTES
47 66 11 77

SOFT ST

15% News
30%
sur 200 titres
Nouveautés
Tous les jours

GAMEBOY

+1 jeu
NC

40 titres
disponibles
1 Jeu: 200F
380F les 2

ATARI
PORTFOLIO
+ Interface
Paralléle
2290 F

MUSIQUE ST

PRO 24 3,0	2630
PRO 12	680
CREATOR	2350
NOTATOR	3900
FM MELODY	790
CUBASE	4150
STUDIO 24	1120
TRACK 24	580
PRO SCORE	1530
ST REPLAY PRO	1290
MIDIMIX	89

DEMONSTRATION SUR RV

Imprimantes

STAR LC 10
1890 F
STAR LC 24/10
2990 F

---SEGA---

MEGADRIVE

CONSOLE
MEGADRIVE
+ 2 Jeux

1790 F

ADAPTATEUR SEGA
8 BIT DISPONIBLE

NOUVEAUTES

DJ BOY, WIP RUSH
CYBERBALL, E SWAT
THUNDER FORCE III
BASE BALL, PHILIOS
SUPER SHINOBI, GOLF
MONACO GRAND PRIX
FINAL BLOW
BATMAN
WORLD CUP SOCCER
GOLDEN AXE
KEN LAST BATTLE
390 F pièce

SOFT AMIGA

INCROYABLE!!!
2 Softs achetés
1 Gratuit

SNK NEO GEO

CONSOLE	3950
BASE BALL	1950
NAM 75	1950
MAGICIAN LORD	1950
GOLF	2250
RIDING HERO	2250
NINJA COMBAT	1950

LOCATION, VTE
REPRISE SNK
16 (1) 47 66 11 77

NEC PC ENGINE

CONSOLE NEC
+ 2 jeux
1490 F

CD NEC à 450 F pièce
DEATH BRINGER
MILITARY COMMANDO
SHANGAI II
SUPER DARIUS

Jeux NEC à 390 F pièce
Barumba, Formation Soccer, Splatter House, Blue Blink, Image Fight, Batman, Be Ball

Nombreux jeux NEC
à 250 Frs

SUPERGRAFX
+ BATTLE ACE
2490 Frs
GRAND ZORT 390 F
Ghouls & Ghost, The Strider NC

COMMODORE AMIGA

Cadeau ELECTRON
50 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA, 100 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA Couleur

AMIGA 500
Monit 1084 S
+ Cadeau
5690 F

AMIGA 500
+
Cadeau
3490 F

50 Disquettes
KONICA
200 F

100 Disquettes
KONICA
380 F

10 Disquettes
KONICA
La boîte
80 F

500 Disquettes
KONICA
360 F/ 100

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
NOM.................................PRENOM.....................
ADRESSE...
C.P. ....VILLE..
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I DATE EXP.I_I_I_I_I
NOUVEAUTES: TAPEZ 3615 ELECTRON
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS
CREDIT CETELEM, SOFINCO, CARTE AURORE

Je vous passe commande de l'offre suivante:

Désignation	Qté	Px Unit	Prix Tot
----------------------------	-----	---------	----------
----------------------------	-----	---------	----------
----------------------------	-----	---------	----------
----------------------------	-----	---------	----------

Port Disquettes 40 F les 50, 55 F les 100, 100 F au delà ----------- PORT
Port Accessoire : 50 F Port Matériel : 150 F -----------
Signature Parents si mineur: TOTAL -----------F TTC

DYNASTY WARS

Pour avoir des vies (joueur 1), recherchez avec un éditeur de secteur, dans le fichier 'CDYNASTY.PRG' dans le dossier 'AUTO', les octets : 53 79 ØØ Ø7 FF 32 66 ØØ et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $ØB5A.

Pour avoir des vies (joueur 2), recherchez dans le même fichier les octets : 53 79 ØØ Ø7 FF 34 66 ØØ et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $1ØØ4.

Pour choisir son tableau de départ, recherchez toujours dans le même fichier les octets: 33 FC ØØ ØØ ØØ Ø7 FF 2E et remplacez-les par 33 FC ØØ ØX ØØ Ø7 FF 2E. Le X correspond au tableau mettre entre Ø et 7.
Ou rendez-vous à l'offset $346.
(Antonio SIMOES)

SWITCHBLADE

Pour choisir son nombre de vies, recherchez avec un éditeur de secteur les octets 13 FC ØØ Ø5 ØØ Ø5 65 9Ø et remplacez le premier ØØ Ø5 par le nombre de vies désirées.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 6C ØØ ØØ 16 par 6Ø ØØ ØØ 16.
(Antonio SIMOES)

KID GLOVES

Pour avoir des sorts infinis, recherchez avec un éditeur de secteur, dans le fichier 'CODE52Ø.DAT', les octets : 53 5Ø 61 ØØ 4C A2 61 ØØ et remplacez les par 4E 71 61 ØØ 4C A2 61 ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $33Ø

Pour avoir des bombes infinies, recherchez dans le même fichier, les octets 53 5Ø 61 ØØ EC BE 2Ø 7C et remplacez-les par 4E 71 61 ØØ EC BE 2Ø 7C.
Ou rendez-vous à l'offset $57ØC

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le même fichier, les octets 53 5Ø 2Ø 7C ØØ Ø5 Ø9 BA et remplacez-les par 4E 71 2Ø 7C ØØ Ø5 Ø9 BA.
Ou rendez-vous à l'offset $547C
Pour avoir le laser dès le début, recherchez dans le même fichier les octets 3Ø BC ØØ Ø1 31 7C ØØ Ø3 et remplacez-les par 3Ø BC ØØ Ø2 31 7C ØØ Ø3.
Ou rendez-vous à l'offset $BE
(Antonio SIMOES)

CONQUEROR

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur dans le fichier 'CONQEROR.DAT', les octets : Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ ØØ 3E C6 et remplacez-les par Ø4 39 ØØ ØØ ØØ ØØ 3E C6.
Ou rendez-vous à l'offset $E3E4.
(Antonio SIMOES)

ASTRO MARINE CORPS

Pour avoir du temps infini recherchez avec un éditeur de secteur sur la disquette 1, les octets 91 79 ØØ Ø4 2E AA 66 14 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 14.
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 1, offset $18E

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur le même disk, les octets : 53 79 ØØ Ø4 2E A6 66 Ø8 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 Ø8.
Ou rendez-vous à la piste Ø, secteur 1Ø, offset $38.
(Antonio SIMOES)

ROTOX

Pour avoir des vies infinies, éditez avec un éditeur de secteur, le fichier 'ROTOX.PRG' du dossier AUTO, et recherchez les octets : 53 79 ØØ Ø2 2C 5A 4C DF et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 4C DF.
Ou rendez-vous à l'offset $64DE

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier, les octets 95 79 ØØ Ø2 2C 56 61 ØØ et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 61 ØØ.
Ou rendez-vous à l'offset $B92C
(Antonio SIMOES)

SAS COMBAT

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets : 33 FC 3Ø 34 ØØ Ø3 6B D4 et remplacez-les par 33 FC 39 39 ØØ Ø3 6B D4.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 4, offset $12C.

Pour avoir des grenades infinies, recherchez les octets : 33 FC 31 3Ø ØØ Ø3 6B EØ et remplacez-les par 33 FC 39 39 ØØ Ø3 6B EØ.
Ou rendez-vous à la piste 8, secteur 4, offset $146.
(Antonio SIMOES)

RENAISSANCE I

Pour être invulnérable dans la partie (DRAXIANS Contemporary), éditez avec un éditeur de secteur le fichier 'GLENN_6.PRG' dans le dossier 'AUTO' et recherchez les octets : 4A 6E ØØ 4A 67 ØØ FE C8 et remplacez-les par 4A 6E ØØ 4A 6Ø ØØ FE C8.
Ou rendez-vous à l'offset $2356.

Pour être invulnérable dans la partie (DRAXIANS Classic), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E ØØ 4A 67 ØØ FE C4 et remplacez-les par 4A 6E ØØ 4A 6Ø ØØ FE C4.
Ou rendez-vous à l'offset $2678.

Pour être invulnérable dans la partie (INVADERS Comtemporary), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E ØØ 4A 67 ØØ FD 76 et remplacez-les par 4A 6E ØØ 4A 6Ø ØØ FD 76.
Ou rendez-vous à l'offset $5336.

Pour être invulnérable dans la partie (INVADERS Classic), éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E ØØ 4A 67 ØØ FD CE et remplacez-les par 4A 6E ØØ 4A 6Ø ØØ FD CE.
Ou rendez-vous à l'offset $57CC.
(Antonio SIMOES)

NAVY MOVES

Pour choisir son nombre de vies, recherchez avec un éditeur de secteur, sur le disk 1, les octets 13 FC ØØ Ø6 ØØ Ø3 Ø7 Ø6 et remplacez les ØØ Ø6 par le nombre de vies désirées.
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 1, offset $178.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 53 39 ØØ Ø3 Ø7 Ø6 6A ØØ et remplacez-les par 53 39 ØØ Ø3 Ø7 Ø6 6Ø ØØ.

Ou rendez-vous à la piste 1Ø, secteur , offset $118.
(Antonio SIMOES)

LOMBARD RAC RALLY

Pour avoir du brouzoufs à l'infini, recherchez, dans le fichier 'RALLYRUN.PRG', avec un éditeur de secteurs les octets : 62 ØØ ØØ FØ 91 5Ø B6 7C et remplacez-les par 3Ø BC 23 28 91 5Ø B6 7C.
Ou rendez-vous à l'offset $3Ø28
(Antonio SIMOES)

COBRA II

Pour avoir des grenades infinies, éditez avec un éditeur de secteur le disk 1 et recherchez les octets : Ø6 79 ØØ Ø1 ØØ Ø7 8A A6 et remplacez-les par Ø6 79 ØØ ØØ ØØ Ø7 8A A6.
Ou rendez-vous à la piste 57 secteur 8 offset $1B4.
(Antonio SIMOES)

CRAZY SHOT

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur dans le fichier 'AUTO\FORA.PRG', les octets 53 6C A4 38 4A 6C A4 38 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4A 6C A4 38 (la recherche et a faire et à modifier 3 fois).
Ou rendez-vous aux l'offsets $455Ø, $479Ø et $574A.
(Antonio SIMOES)

CONTINENTAL CIRCUS

Pour avoir des crédits infinis, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk 1, les octets : 53 39 ØØ ØØ 4C 45 3F Ø7 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 3F Ø7.
Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 2, offset $12C.
(Antonio SIMOES)

SIDE ARMS

Pour être invulnérable et ne plus perdre ses armes, recherchez avec un é$diteur de secteurs dans le fichier 'SIDEARMS.PRG' du dossier 'AUTO', les octets 4A 79 ØØ ØØ 68 DA 6B 1Ø et remplacez-les par 6Ø FC ØØ ØØ 6E DA 6B 1Ø.
Ou rendez-vous à l'offset $2A6A.

MAXI BOURSE

Pour ne plus perdre d'argent (joueur 1), recherchez dans le fichier 'MB.TOS' les octets : 91 9Ø 6Ø 46 3Ø 2D FF FA et remplacez-les par D1 9Ø 6Ø 46 3Ø 2D FF FA.
Ou rendez-vous à l'offset $7356.

Pour le deuxième joueur recherchez dans le même fichier les octets : 91 9Ø 3Ø 39 ØØ ØØ EØ D2 et remplacez-les par D1 9Ø 3Ø 39 ØØ ØØ EØ D2.
Ou rendez-vous à l'offset $739E.
(Antonio SIMOES)

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrer le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation car nous, au bureau,on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur..etc ,de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidement différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

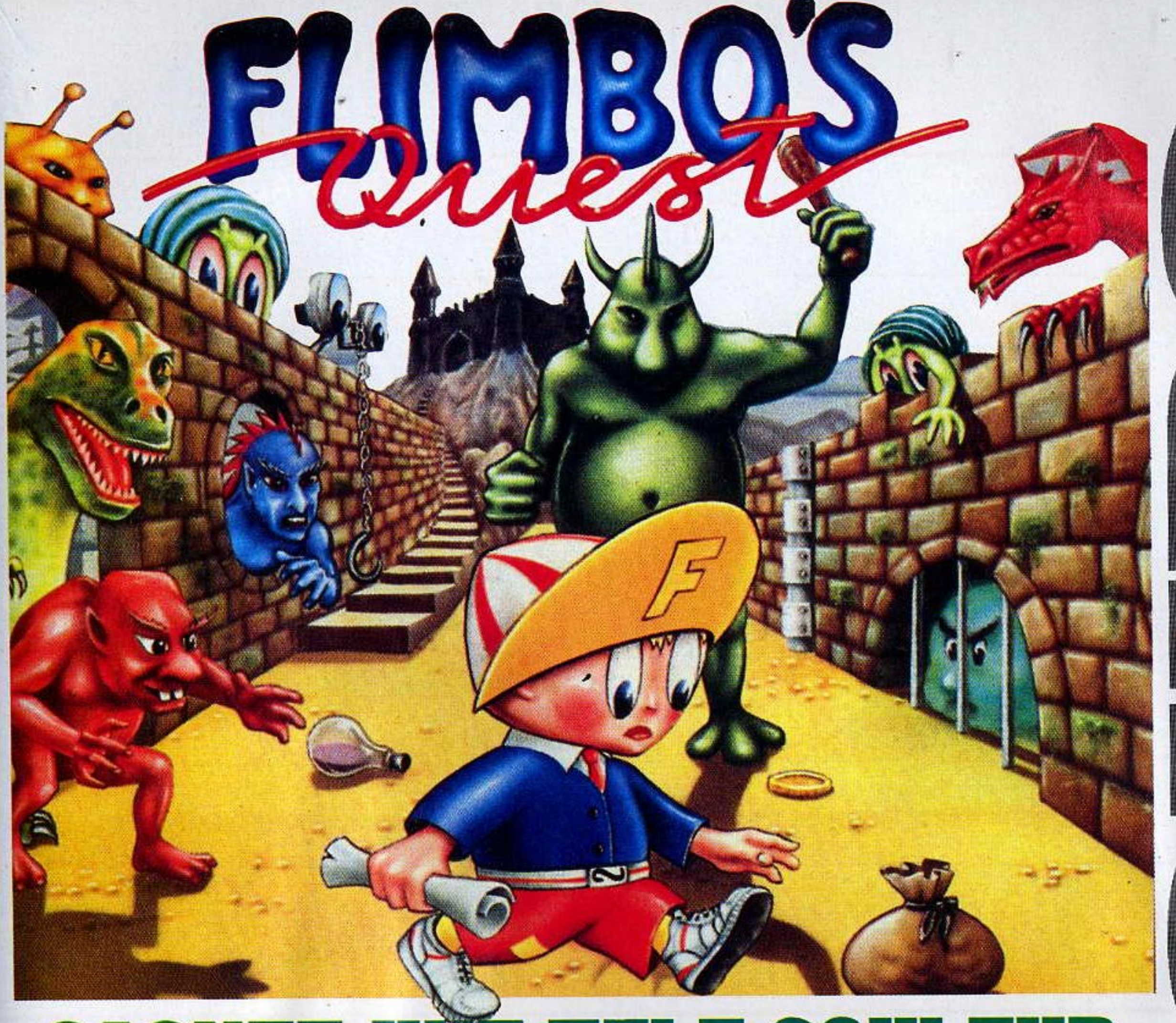
Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.*

** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

CONCOURS



GAGNEZ UNE TELE COULEUR DE POCHE !

et plein de superbes cadeaux (softs, badges,...)

LES QUESTIONS

1 • NOMMEZ DEUX AUTRES JEUX "SYSTEM 3"

2 • COMBIEN DE CREATURES Y-A-T-IL SUR LE DOS DU BOITIER DE FLIMBO'S QUEST ?

3 • QUEL EST LE TYPE DE SCROLLING UTILISE POUR FLIMBO'S QUEST SUR ST ET AMIGA ?

FLIMBO'S QUEST est un jeu d'arcade/action de System 3 avec un superbe scrolling parallax sur ST et Amiga. Dispo Amiga, St & CPC

RÈGLEMENT DU CONCOURS

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick. Pour participer, il suffit de renvoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli. Vous pouvez jouer autant de fois qu'il vous plaira, mais seuls les bulletins originaux seront pris en compte. Le concours sera clos le 30 seotelbre 1990, à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Les bulletins incomplets, raturés, biffés, tachés de gras ou photocopiés seront donnés à DANBISS et DANBOSS pour leur dîner. S'il y a plusieurs gagnants, il seront tirés au sort.

BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer, apres l'avoir rempli, à : JOYSTICK CONCOURS "FLIMBO'S QUEST" 53 avenue Gambetta, 92400 COURBEVOIE

Réponse n° 1 ____________________

Réponse n°2 ____________________

Réponse n°3 ____________________

Nom ____________________ Prénom ____________________

Adresse ____________________

____________________ Code Postal ______

Ville ____________________ Age ____ Ordinateur ____________

TARGHAN (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' Remet l'énergie à fond sur la sauvegarde de TARGHAN
' par Christophe PARIS à taper en GFA 3.Ø
larg=6429
DIM oct|(larg)
BLOAD "dfØ:p.var",V:oct|(Ø)
DPOKE V:oct|(Ø),&H64
BSAVE "dfØ:p.var",V:oct|(Ø),larg
```

COLORADO

```
' Remet l'énergie à fond sur la sauvegarde de COLORADO
' par Christophe PARIS à taper en GFA 3.Ø
larg=1ØØ
DIM oct|(larg)
BLOAD "dfØ:sos.fic",V:oct|(Ø)
DPOKE V:oct|(Ø),&H64
BSAVE "dfØ:sos.fic",V:oct|(Ø),larg
```

DOMINATOR (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'     DOMINATOR Trainer ; (c) Joystick 199Ø
DATA 329946,"DOMINATOR",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ28ØØØ,ØØØØØ14e,ØØØ6,4e,71,4e,71,4e,71,53,79,ØØ,ØØ,5e,ae,Ø,ØØ28ØØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,Øb,4a, 6d,43,bc,d9
DATA 72,4b,*
```

GEMINI WING (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'     GEMINI WING Trainer ;(c) Joystick 199Ø
DATA 176378,"GEMINI WING",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ2bØØØ,ØØØØØØ32,ØØØ1,6Ø,66,*
```

HUMAN KILLING MACHINE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'     H.K.M. Trainer (c) 199Ø JOYSTICK
DATA 14934,"H.K.M.",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ38ØØ,ØØØØØ18e,ØØØ1,6Ø,66,*
```

HEROES OF THE LANCE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'     HEROES OF THE LANCE Trainer ; (c) Joystick 199Ø
'     faire la modification sur la disquette de sauvegarde (cette dernière doit être
'     faite tout au debut du jeu, sans modification des Points de vies).
DATA 14858,"HEROES of ..",1,"un max de PV!!"
sum:
DATA ØØØ8,Ø,6ØØ,Ø3,Ø1,fe,13,Ø,6ØØ,Ød,Ø1,fe,1d,Ø,6ØØ,17,Ø1,fe,24,Ø,6ØØ,21,Ø1,fe,Ø8
DATA      Ø,6ØØ,2b,Ø1,fe,23,Ø,6ØØ,35,Ø1,fe,Øf,Ø,6ØØ,3f,Ø1,fe,22,Ø,6ØØ,49,Ø1,fe,2a,*
```

BACKLASH (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' BACKLASH Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 7115,"Backlash ",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ6,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,81,f8,d2,Ø6,e3,21,11,13,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ7e,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø3,16,4e,f9,ØØ,Ø6
DATA Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ19e,ØØØ2,Ø8,ØØ,Ø7,96,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ1d2,ØØØ2,Ø8,ØØ,Ø7,96,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ23e,ØØØ2,Ø8,ØØ,Ø7,96
DATA Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ396,ØØ1a,23,fc,4e,71,4e,71,ØØ,ØØ,9e,14,23,fc,4e,71,4e,71,ØØ,ØØ,9e,2e,4e,f9,ØØ,Ø6,8Ø,Ø2
DATA ØØ,2a,ØØ,2a,ØØ,2a,ØØ,2a,ØØ,2a,ØØ,2a,ØØ,2a,ØØ,2a,ØØ,2a,ØØ,2a,ØØ,2a,ØØ,2a,ØØ,2a,*
```

GHOSTS'N GOBLINS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' GHOSTS'N' GOBLINS Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 431Ø,"Ghost'n'Goblins",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ4,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ4,ØØØ4,13,3d,52,Ø5,78,a7,d4,Ø8,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ4Ø,ØØØ2,Ø1,ØØ,ØØ,cb,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ15e
DATA ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø2,2Ø,4e,f9,ØØ,cØ,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØ38Ø,ØØØe,13,fc,ØØ,4a,ØØ,cØ,6f,f2,4e,f9,ØØ,cØ,ØØ,2Ø
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*
```

INSANITY FIGHT (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' INSANITY FIGHT Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 231739,"Insanity Fight ",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØ38800,ØØØØØØ9c,ØØØ1,4a,53,*
```

CRACK (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' CRACK Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 241Ø2,"Crack ",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ5cØØ,ØØØØØØd2,ØØØ4,13,fc,ØØ,Ø2,Ø4,39,ØØ,Ø1,*
```

JAWS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' JAWS Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 1349634,'Jaws",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØa4aØØ,ØØØØØØ14,ØØØ1,e3,da,Ø,ØØØa4aØØ,ØØØØØ19Ø,ØØØ1,4a,53,*
```

SORCERY + (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SORCERY + Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 131Ø92Ø,"Sorcery + ",2,"energie illimitee","temps illimite"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ2f8ØØ,ØØØØØØ16,ØØØ1,9a,94,Ø,ØØØ2f8ØØ,ØØØØØØe2,ØØØ1,6Ø,66,ØØØ2,Ø,ØØØ7Ø6ØØ,ØØØØØØ14,ØØØ1,42,39
DATA Ø,ØØØ7Ø6ØØ,ØØØØØØa8,ØØØ1,4a,53,*
```

SPEEDBALL (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SPEEDBALL Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 5939,'Speedball",1,"bonus illimites"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØØØ4ØØ,ØØØØØØa8,ØØØ4,6Ø,ØØ,Ø3,36,3d,4Ø,ØØ,96Ø,ØØØØØ4ØØ,ØØØØØ3eØ,ØØ2Ø,48,e7,ØØ,Ø4,1b,7c,ØØ,5e,27,Ø6,db
DATA fc,ØØ,ØØ,8Ø,ØØ,1b,7c,ØØ,4a,11,1a,4c,df,2Ø,ØØ,3d,4Ø,ØØ,96,4e,75,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,*
```

VIXEN (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' VIXEN Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 18Ø694,"Vixen",1,"vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ16ØØØ,ØØØØØØ16,ØØØ1,3f,36,Ø,ØØØ16ØØØ,ØØØØØØaa,ØØØ1,4a,53,*
```

ARMY MOVES (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' ARMY MOVES Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 3974839,"Army Moves ",1,"vies illimitees"
sum:
DATA  ØØØ2,Ø,ØØØ5fØØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,Øe,b6,9f,83,3d,96,39,ce,Ø,ØØØ5fØØØ,ØØØØØØ6Ø,ØØØ8,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71
,Ø8,Ø3,ØØ,Ø1,66,ØØ,Ø2,96,ØØØ2,Ø,ØØØ62eØØ,ØØØØØØ14,ØØØ2,51,49,57,17,Ø,ØØØ62eØØ,ØØØØØØaØ,ØØØ2,4e,75,48,a7
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ614ØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,73,b8,76,57,5c,29,c4,6e,Ø,ØØØ614ØØ,ØØØØØØb4,ØØØ4,4e,71,4e,71,66,ØØ,ØØ,5a
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ618ØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,2f,7a,e8,54,7d,65,dØ,c5,Ø,ØØØ618ØØ,ØØØØØ1Øe,ØØØ4,4e,71,4e,71,66,ØØ,ØØ,86
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ5f8ØØ,ØØØØØØ14,ØØØ4,9f,97,71,36,e7,72,59,a7,Ø,ØØØ5f8ØØ,ØØØØØ176,ØØØ4,4e,71,4e,71,66,ØØ,Ø6,96,*
```

STARRAY (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'    STARRAY Trainer (c) Joystick 199Ø
DATA 8622,"Starray",1,"l'energie illimitee"
sum:
DATA 2,Ø,Ø,4,4,b4,93,a1,b4,e6,8e,d9,18,Ø,Ø,2e,48,41,fa,Ø,22,43,f9,Ø,7,ef,cØ,3e,3c,Ø,28,12,d8,51
DATA cf,ff,fc,23,fc,Ø,7,ef,cØ,Ø,7,f3,dØ,4e,f9,Ø,7,fØ,Ø,2Ø,3c,4e,71,4e,71,41,f9,Ø,3,bd,5c,2Ø,8Ø
DATA 21,4Ø,Ø,84,21,4Ø,Ø,88,21,4Ø,b,6c,21,4Ø,b,7Ø,4e,f9,Ø,3,8Ø,Ø,4e,f9,Ø,7,fØ,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

P 47

Tapez 'ZEBEDEE' à la place de votre nom dans les High-scores. La partie suivante appuyer sur F1 pour aller au level suivant, F2 pour obtenir un avion supplémentaire.
(Christophe Paris)

JAWS

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 37 à l'offset $19Ø et remplacer la valeur $53 par la valeur $4a.
(Christophe Paris)

SORCERY

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 38Ø à l'offset $e2 et remplacer la valeur $66 par la valur $6Ø et recalculez le checksum block 899 à l'offset $a8Ø et remplacer la valeur $53 par la valeur $4a et recalculez le checksum.
(Christophe Paris)

VIXEN

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 176 à l'offset $aa et remplacez la valeur $53 par la valeur $4a et recalculez le checksum.
(Christophe Paris)

DOMINATOR

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 32Ø à l'offset $14e et remplacez la chaîne 53 79 ØØ ØØ 5e ae par la chaîne 4e 71 4e 71 4e 71 et recalculez le checksum.
(Christophe Paris)

FOUNDATIONS WASTE

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 648 à l'offset $1be et remplacez la valeur $Ø1 par la valeur $ØØ.
(Christophe Paris)

GEMINI WINGS

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 344 à l'offset $32 et remplacez la valeur $66 par la valeur $6Ø.
(Christophe Paris)

GRAND SLAM MONSTER

Dans le menu principal, pour avoir acces au cheat mode, tapez 'Loosers.Help!'.
(Christophe Paris)

LEONARDO

Voici des codes : SF - Movers - Elite - THRUST - CONAN - Starbyte.
(Christophe Paris)

TURRIKAN

Tapez 'BLUESMOBIL' à la place de votre nom dans les High-scores. Vous aurez 99 vies, 5ØØ mines et pleins d'autres tNDLR: De rien Thierry!rucs.
NDLR: De rien Thierry!
(Christophe Paris)

ROLLER COASTER RUMBLER

Voici quelques codes :
EATME
AAAGGG
ALIENS
COFFEE
ZARNIE
FIGHT
TERRER.
(Christophe Paris)

CRACK

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 46 à l'offset $d2 et remplacez la chaîne Ø4 39 ØØ Ø1 par la chaîne 13 fc ØØ Ø2.
(Christophe Paris)

HKM

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez block 28 à l'offset $18e et remplacez la valeur $66 par la valeur $6Ø.
(Christophe Paris)

THE PLAGUE

Appuyer sur le bouton gauche de la souris lorsque la page présentation apparaît. Maintenez le bouton enfoncé jusqu'au début du jeu. Vous aurez ainsi de l'énergie illimitée.
(Christophe Paris)

INSANITY FIGHT

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 452 à l'offset $9c et remplacez la valeur $53 par la valeur $4a.
(Christophe Paris)

UNREAL

Tapez 'ORDILOGICUS' au clavier pendant la présentation en VectorBalls. Vous serez directement en Training mode, l'énergie sera illimitée dans la phase 3D, et en appuyant sur la touche RETURN vous passerez au niveau suivant.
(Christophe Paris)

FLOOD

Voici les codes des différents niveaux du jeu :

LEVEL Ø1: FROG
LEVEL Ø2: YEAR
LEVEL Ø3: QUIF
LEVEL Ø4: LONG
LEVEL Ø5: WORD
LEVEL Ø6: FRED
LEVEL Ø7: WINE
LEVEL Ø8: GRIP
LEVEL Ø9: TRAP
LEVEL 1Ø: THUD
LEVEL 11: FRAC
LEVEL 12: VINE
LEVEL 13: JUMP
LEVEL 14: WILL
LEVEL 15: FOUR
LEVEL 16: GRIT
LEVEL 17: ZING
LEVEL 18: JING
LEVEL 19: LIDO
LEVEL 2Ø: POOL
LEVEL 21: HATE
LEVEL 22: REED
LEVEL 23: LIME
LEVEL 24: QUID
LEVEL 25: WING
LEVEL 26: FLEE
LEVEL 27: GIGA
LEVEL 28: HEAD
LEVEL 29: LOOP
LEVEL 3Ø: SING
LEVEL 31: JOUX
LEVEL 32: PINK
LEVEL 33: GOGO
LEVEL 34: LETS
LEVEL 35: QUAD
LEVEL 36: BRIL
LEVEL 37: EGGS
LEVEL 38: HENS
LEVEL 39: NAIL
LEVEL 4Ø: SOAP
LEVEL 41: FOAM
LEVEL 42: MEEK
(Christophe Paris)

OPÉRATION STEALTH de DELPHINE SOFTWARE

PREMIERE PARTIE

DANS L'AÉROPORT

Examiner récupérateur
Utiliser pièce de monnaie sur monnayeur
Examiner journal
Retenir le pays avec qui le SANTA PARAGUA a rétabli les fonctions politiques
Aller dans les toilettes
Entrer dans la première porte
Actionner mallette
Examiner passeport américain
Prendre liasse de billets
Prendre stylo
Actionner calculatrice
Utiliser passeport vierge sur ouverture
Avec les touches haut et bas, faites apparaître la nationalité du journal
Appuyer sur bouton "VALIDER"
Actionner mallette
Sortir des toilettes
Utiliser passeport falsifié sur douanier
Parler hôtesse d'accueil
Examiner télégramme
Sortir de la pièce en allant à gauche
Utiliser billet d'avion sur garde
Se diriger vers le panneau "SALIDA" et y entrer
Vous êtes dans la pièce où un chariot draine des bagages
Les examiner jusqu'à ce que vous trouviez celles appartenant à J.MARTINEZ
Prendre ce bagage
Actionner bagage
Sortir de la pièce
Aller aux toilettes
Entrer dans les toilettes
Actionner rasoir électrique
Utiliser câble électrique sur prise de courant
Votre contact vous donne RDV au parc des mimosas
Sortir de la pièce
Utiliser passeport sur douanier
Aller à gauche pour sortir
Sortir par la porte pneumatique
Se placer devant le panneau "TAXI"
Un taxi va venir vous cherche

DANS LE CENTRE VILLE

A votre arrivée, aller à gauche
Entrer dans la banque
Se diriger vers le guichet
Utiliser liasse de billet sur employé de banque
Vous allez avoir de la monnaie
Recommencer cette action une deuxième fois pour avoir encore de la monnaie
Dans votre inventaire vous devez avoir deux fois le mot monnaie
Sortir de la banque
Aller à droite
Utiliser monnaie sur fleuriste
Prendre oeillet rouge
Utiliser oeillet rouge sur John
Aller à gauche
Aller en haut à gauche de la banque
Vous êtes dans le parc
Asseyez-vous sur le banc
Votre contact J.MARTINEZ arrive et se fait descendre par deux hommes
Il va vous remettre des clés
Retourner à la banque
Ne restez près du cadavre de J.MARTINEZ car vous seriez accusé de meurtre
Utiliser carte et clé sur employé de banque
Descendre au coffre par l'escalier
Entrer dans le coffre et en examinant les coffres, chercher le N° 2745
Une fois trouvé, faites:
Utiliser clé sur coffre
Vous allez trouver une mallette
Prendre boitier
Prendre l'enveloppe, laquelle va vous être dérobée par les auteurs du crime de J.MARTINEZ, les camarades OESTROVICH et KARPOV
Ils vont vous emmener dans une caverne

DANS LA CAVERNE

Après que les deux protagonistes russes aient fait sauter l'entrée,
Faites, pour vous délivrer:
Actionner sol
Utiliser liens sur morceau de métal
Actionner morceau de métal
Examiner les parois rocheuses
Dès que vous avez découvert celle qui dégage un air frais, faites:
Actionner pic
Recommencer cette action jusqu'à ce que le trou soit assez grand pour que vous passiez
Entrer dedans

SOUS L'EAU

C'est une phase d'arcade assez facile
Un conseil, ne vous éternisez jamais sous l'eau
Reprendre sa respiration dès que les conditions vous le permettent
S'approcher le plus près possible de la pierre sous laquelle vous allez plonger
Dans cette phase aucune action de stratégie n'est possible
Si vous réussissez, vous aurez le plaisir de vous retrouver au centre ville

AU CENTRE VILLE

Vous revoici devant le fleuriste
Aller à gauche
Aller en bas à gauche de la banque
Vous voici près d'une plage
Un mexicain vend des bracelets

OPÉRATION STEALTH ... (suite)

Voici à quoi va servir votre monnaie
Utiliser monnaie sur homme
Vous voici en possession du bracelet qui va vous sauver la vie
Aller à l'hotel
Parler portier
Entrer par la porte à battants

DANS L'HOTEL

Parler réceptionniste
Actionner porte de l'escalier
Y entrer
Ne pas passer par l'ascenceur car une femme de ménage bloque la porte
Monter au dernier étage
Une fois arrivé, aller à la troisième porte
Actionner porte
Une femme vous attend avec un pistolet
Elle vous prend pour un autre: OTTO, vous apprendrez à le connaître
Mais le problème est là: elle s'aperçoit que vous n'êtes pas OTTO
et ce dernier vient avec ses gardes pour vous tuer
Et comment ?
En vous accrochant à une pierre, et en vous plongeant dans l'eau

SUR LE BATEAU

Pendant que OTTO vous submerge de palabres,
Actionner le bracelet salvateur
Il se gonfle
Puis le garde vous balance à l'eau
Pendant deux écrans, vous serez obligé de vous contenter du rôle de spectateur
Vers la moitié du troisième écran, faites:
Actionner bracelet
Vous êtes libre
Maintenant épreuve de vitesse:
Dès que la fille atteint le fond, dirigez-vous vers elle et faites:
Actionner fille
Maintenant, vous allez savoir si vous avez été assez rapide
Si non: vous mourez asphyxié
Si oui: un bateau vient vous chercher
C'est un parent de la fille, c'est pourquoi il était primordial de la délivrer
Une longue séquence de palabre va vous expliquer que la fille est la cousine du président MANIGUA
A partir de là, c'est le grand amour
Vous allez vous infiltrer chez MANIGUA déguisé en comédien
Après votre représentation, JULIA va être kidnappée, et vous ne la retrouverez qu'à la fin du jeu
(GIOL Jean-Michel)

Amusez-vous bien dans le labyrinthe...
La fin de toute la solution le mois prochain!

STARBLADE de SILMARIS

Tout d'abord allez sur ONKILLER (Zone O, System 1) en prenant soins de charger les céréales dans l'Altta.
Sur la planète, vendre les céréales ainsi que les deux cartes que vous avez dû trouver, puis achetez des médicaments.
Retournez au vaisseau puis dirigez-vous en hyperespace sur TISRON (Zone 1, System O). Avant de descendre sur la planète, n'oubliez pas de mettre votre combinaison qui se trouve dans le placard d'un couloir se situant à gauche du poste de pilotage.
Chez le premier marchand il faut vendre les médicaments puis sortir par la droite de l'écran. Une fois sortie, allez sur la gauche de l'écran pour récupérer la mine AD-Ø2 en la prenant par derrière.
Chez le deuxième marchand vendez la carte et charger entièrement le vaisseau et l'Altta (en faisant plusieurs voyages) de métal ou d'uranium.
Ensuite, allez faire un tour sur SHELTA (Zone 4 System O) en voyage conventionnel.
Vendez la carte ainsi que tous les métaux (ou l'uranium). Puis achetez un réservoir auxiliaire et faites le plein de carburant.
A partir de maintenant, vous pourrez effectuer tous vos voyages en hyperespace. Décollez pour XYLGONA (Zone 4 System 2).
Remplissez le vaisseau d'eau et récupérez le livre en tuant le personnage du dernier tableau.
Allez vendre 3 unités d'eau sur ERINA (Zone 4 System 2).
Tuez le cyberpode en lâchant la mine AD-O2. Ramasser alors la ROM CFP Ø99, vendez la carte puis allez faire le plein.
Direction HIRGON (Zone 1 System 1) pour se refaire une santé. Achetez deux potions et une réserve d'oxygène au marché noir puis remplissez l'Altta d'eau.
Sur ITAVIS (Zone 2 System 1), ramassez la protection qui tombe du premier adversaire quand vous le tué.
Vendez tout l'eau et la carte, remplissez les soutes de cryogène puis faites le plein.
Maintenant faite un saut sur ANTARES (ZONE 3 System O).
Profitez-en pour acheter un pistolet laser et une dizaine de recharges au marché noir (Ca peut toujours servir!).
Chez le marchand vendez le cryogène et la carte puis remplissez le vaisseau d'uranium.
Allez donner le livre au mage qui se trouve sur SKAVER (Zone 3 System 1). En échange, il vous donne ses pouvoirs psychique. N'oubliez pas de faire le plein!
Récupérez le laser psychique XMT-Ø3-BK qui se trouve sur ENDROMA (Zone 4 System O). Vendez tout votre uranium.
Sur ONKILLER (Zone Ø System 1), achetez un laser lourd, des torpilles, effectuez des réparations si c'est nécessaire et faites le plein de carburant.
De retour au vaisseau, placez la ROM CFP Ø99 au centre du circuit de pilotage (Sas 2, porte B et armoire de droite). Sélectionnez CASSANDRA comme destination puis entrez le code d'accès "SIGMUND" (déterminé grâce à la combinaison des cartes M1 et M2).
Cette fois-çi, vous ne pouvez faire qu'un voyage conventionnel, alors attachez vos ceintures et rejoignez le poste de combat car le chemin va être long et semé d'embuches.
Une fois sur CASSANDRA, enfilez votre combinaison, remplissez votre réserve d'oxygène et buvez une fiole pour mettre votre niveau de vie au maximum.
Après avoir dégommé une vingtaine de Céphalbydres au XMT, Génolyne, dans toute sa splendeur se trouve face à vous. L'avenir de la galaxie Orion est entre vos mains. Alors fermez les yeux et videz votre chargeur...

REMARQUES

Quand vous faites du commerce, n'hésitez pas à retourner au vaisseau puis à redescendre immédiatement sur la planète lorsque les prix ne sont pas satisfaisant (Trop bas quand vous vendez ou trop haut quand vous achetez).
Certaines phases d'aller-retour planète-vaisseau destinée à remplir le vaisseau de marchandises ne sont pas obligatoire. Mais c'est tellement plus agréable et moins risqué de pouvoir se payer des voyages en hyperespace!
(Redoutet Emmanuel)

FALCON (C64)

```
1 REM FALCON - THE RENEGADE LORD •
5 REM Temps infinis (K7) DE Thomson Alexander
10 FOR X=320 TO 344:READ Y:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT
20 IF C=2549 THEN POKE 157,128:SYS 320
30 PRINT"ERREUR."
40 DATA 32,86,245,238,98,3,169,76,141,97,3,96,81,1,72
50 DATA 77,80,169,165,141,68,50,108,253,0.
```

MOTOS (C64)

```
1 REM MOTOS de Thomson Alexander Vies infinies (K7)
10 FOR X=336 TO 360:READ Y:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT
2 0IF C=2200 THEN POKE 157,128:SYS 336
30 PRINT "ERREUR."
40 DATA 32,86,245,169,97,141,41,4,169,1,141,42,4,96
50 DATA 72,77,80,169,93,141,92,97,76,27,8
```

HE-MAN THE MOVIE (C64)

```
1 REM HE-MAN de Thomson Alexander Vies infinies (K7)
10 FOR X=516 TO 535:READ Y:POKE X,Y:NEXT:POKE
157,128:SYS 516
20 DATA 32,86,245,169,2,141,223,2,96,72,77,80,169,173
30 DATA 141,122,24,76,16,8
```

C64

TALISMAN

Pour avoir des vies infinies : POKE 10765,173 (Vincent RENAUD)

DALEY THOMSON O.C.

Chaussures à choisir dans les 5 premières épreuves:

Epreuve 1: TRAINNING
Chaussure 1: TRAINNING SHOES
" " 2: 100 M
" " 2: RUNNING SHOES
" " 3: LONG JUMP
" " 3: LONG SPIKES
" " 4: HIGH JUMP
" " 4: FLAT SPIKES
" " 5: 110 M HURDLES
" " 5: SHORT SPIKES
(BERTIN Vincent).

SPY HUNTER

Quand le camion dépose votre bolide la première fois, plaçez votre véhicule sur la bande grise à droite de l'écran en roulant très doucement pour éviter la collision avec les arbres. Rouler ainsi jusqu'à ce que le compte à rebours soit à zéro, à ce moment vous aurez environ 10000 pts. + 1 véhicule supplémentaire. A ce moment un véhicule bleu arrive et vous tires dessus latéralement. Arrêtez complètement votre voiture, laissez-le passer, redémarrez, et maintenant attendez d'avoir 3 ou 4 voitures d'avance pour revenir sur la route (vous avez largement le temps de lire un article de Joystick, car il faut une bonne minute et demi pour avoir une voiture supplémentaire.). En revenant sur la route, même doucement, vous allez bouziller une caisse, mais ça ne fait rien, y'en a d'avance et ça permet de démarrer le jeu plus "à l'aise".
(Sylvain HILAIRE).

GAME OVER

Si toutefois il n'aurait pas été donné, voici le code de la planète SKUNN: 'ZAPPA' (Laurent JONCOURT).

FIRE (PC)
à taper en Turbo Pascal 6.0

```
uses crt;
var    f:file of byte;
       c:char;
       i,p:integer;
       n:byte;
const t1:array [1..4] of byte=($FF,$0E,$1E,$74);
      t2:array [1..4] of byte=($FE,$0E,$47,$70);
procedure remp(n:byte;p:integer);
begin
seek(f,p);
for i:=1 to 4 do write(f,n);
end;
begin
clrscr;
writeln('Inserez la disquette 1 de FIRE');
writeln('Puis appuyer sur une touche...');
c:=readkey;
assign(f,'FIRE.EXE');
reset(f);
clrscr;
writeln('1 - Invincibilité');
writeln('2 - Fuel infini');
writeln('3 - Désinstallation');
c:=readkey;
case c of
'1' : remp(144,7963);
'2' : remp(144,12235);
'3' : begin
      seek(f,7963);
      for i:=1 to 4 do write(f,t1[i]);
      seek(f,12235);
      for i:=1 to 4 do write(f,t2[i]);
end;
end;
end.
```

(Rodrigues Victor)

SKWEEK (PC)
à taper en Turbo Pascal 6.0

```
uses crt;
var    f:file of byte;
       c:char;
       n:byte;
       i:integer;
const tab:array [1..4] of byte=($FE,$0E,$0E,$04);
procedure tabl(n:byte);
begin
seek(f,22854);
write(f,n);
end;
begin
clrscr;
writeln('Inserez la disquette 1 de SKWEEK');
writeln('Puis appuyer sur une touche...');
c:=readkey;
assign(f,'SKWEEK.EXE');
reset(f);
clrscr;
writeln('1 - Vies infinies');
writeln('2 - Choix du tableau');
writeln('3 - Désinstallation');
c:=readkey;
case c of
'1' : begin
      seek(f,26560);n:=$90;
      for i:=1 to 4 do write(f,n);
      end;
'2' : begin
      write('?');readln(n);
      n:=n-1;tabl(n);
      end;
'3' : begin
      seek(f,26560);
      for i:=1 to 4 do write(f,tab[i]);
      tabl(0);
      end;
end;
end.
```

(Rodrigues Victor).

THE LAST NINJA

*Faire une sauvegarde, puis l'éditer avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS) en Héxadécimal (c'est le fichier NINJA.SAV sur le disk 2).
Aller au déplacement 89 et remplacer ce qu'il y a par FF et vous aurez 255 vies.
(Rathouin Freddy).*

TARGHAN

*Lorsque vous avez sauvegardé, pour redonner l'énergie maximale à votre héros, éditer la sauvegarde avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS)
(fichier P.VAR disk 2), aller au secteur 12 de la sauvegarde et changer en Héxadécimal :*

*Déplacement 266 remplacer ce qu'il y a par ØØ et déplacement 272 remplacer ce qu'il y a par ØØ.
(Rathouin Freddy).*

SIM CITY

*Retour en 19ØØ
Bonus 2ØØØØ $
-Avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS) rentrer fichier*.CTY en mode Edit.
-Se positionner dans secteur relatif ØØØØØØ5.
-"" """ placement 448 4ème Colonne.
-"" """ écrire Ø6.
-"" """ placement 48Ø 3ème et 4ème Colonne.
-"" """ écrire Ø1 et F4.*

*VOUS ETES EN 19ØØ
Pour BONUS de 2ØØØØ $
-Se positionner dans secteur relatif ØØØØØØ6.
-"" """ placement 32 7ème, 8ème, 1Øème et 16ème Colonne, écrire 4E ,2Ø,Ø1 et Ø1.
-"" """ placement 48 2ème, 4ème, 6ème, 1Øème et 14ème Col, écrire Ø7,Ø2 ,Ø1,Ø1,Ø1.*

*VOUS VOILA DE NOUVEAU AVEC 2Ø ØØØ $.
4E = 2Ø ØØØ $ mais 1ØØØ F donne 268 439 Ø72 $.
(Balu Pouvillon).*

FETICHE MAYA

*Lorsque vous avez sauvegardé une partie, éditer avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS) le fichier P.DAT du disk 1.
Aller au secteur ØØ au déplacement ØØ1 et remplacer par FF.
Votre héros aura retrouvé toute son énergie.*

*Attention le déplacement ØØ1 est le 2ème chiffre en partant de la gauche. (le premier étant le déplacement ØØØ).
(Rathouin Freddy).*

LOMBARD RALLY

*Sauvez une partie, puis sous PCTOOLS, éditer le fichier sauvegardé (.SAV), et remplacer les 19 premiers octets par :
Ø2 ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ 48 ØØ Ø1 ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ Ø6, ainsi vous aurez 72E, un moteur V6, l'état de votre bagnole impécable, la possibilité de courrir le rally intégral, et vous aurez droit à une interview.
(Heyrend Christophe).*

DOUBLE DRAGON II

Rechercher la chaine héxadécimale suivante: B8 48 ØA 8E D8 8E CØ B8 ØØ ØØ E8 2B Ø5, Remplacer les 21 octets suivants par des ØØ. Ensuite, 39 octets plus loin (après le 5D), même opération pendant 17 octets, et 12 octets plus loin, après le FF, remplacer les 29 octets d'après par des ØØ.

*Ceci vous permettra de commencer au 5ème niveau avec un maximum de vies.
(Heyrend Christophe).*

DEATHTRACK

*Faites une sauvegarde sans dépenser d'argent puis avec un éditeur de secteur (ex: PCTOOLS), chercher la chaine en héxadécimal: 1Ø 27 ØØ et remplacer par 4Ø 42 ØF et voilà 1 ØØØ ØØØ au lieu de 1Ø ØØØ.
(Rodrigues Victor).*

ULTIMA VI

*Si votre héros est séparé de ses compagnons et qu'il vous est impossible de les retrouver (situation fréquente après une fuite en catastrophe lors d'un combat), pas de panique, il vous suffit d'entrer dans un tableau et d'en ressortir. (use skiff- use skiff): la bande est alors au complet.
(Colantonio).*

THEXDER

*Pour avoir 5ØØ% d'énergie à la première partie au lieu de 1ØØ%.
Fichier: MAIN.EXE
Prenez un éditeur de secteur et chercher : 64 ØØ C7 Ø6 ØØ CE 64 ØØ puis remplacer par : FF Ø1 C7 Ø6 ØØ CE FF Ø1. Pour augmenter l'énergie du robot que l'on controle dans le jeu. Cette bidouille permet de posséder pour la première partie 5ØØ% d'énergie. 5ØØ% correspond au maximum possible. Ainsi durant la partie, même les bonus qui rapportent habituellement des pourcentages en énergie n'auront ici aucun effet, le robot étant au maxi de sa puissance permise par le programme. Pour cela, il suffit de rechercher dans le fichier MAIN.EXE la chaine C7 Ø6 BF C5 64 ØØ C7 Ø6 ØØ CE 64 ØØ et de remplacer les deux 64 ØØ par FF Ø1.
(Bavais Sylvain).*

DOUBLE DRAGON II

*Crédits infinis, fichier : DRAGON2.EXE. Prenez un éditeur de secteur et chercher : Ø2 ØØ C7 Ø6 AA 5D Ø2 ØØ puis remplacer par : FF ØØ C7 Ø6 AA 5D FF ØØ.
(Bavais Sylvain).*

XENON II

*Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et chercher : Ø6 2A 6B Ø3 (ce changement est a effectué à deux endroits différents du fichier) puis remplacer par : Ø6 2A 6B FF.
(Bavais Sylvain).*

ELITE

*Pour augmenter ses crédits, prenez un éditeur de secteur et éditez le fichier : (nom du personnage sauvegarder). CDR (ex:VOYAGER.CDR).
Se positionner au secteur relatif N°Ø.*

Pour avoir 5ØØØØ crédits se positionner au D Placement (en décimal) n°32 et inscrire 35 3Ø 3Ø 3Ø 3Ø 2E 3Ø.

Pour avoir 5ØØØØØ crédits se positionner au D Placement (en décimal) n°31 et inscrire 35 3Ø 3Ø 3Ø 3Ø 3Ø 2E 3Ø.

*Pour avoir 999999999 crédits se positionner au n°28 et inscrire 39 39 39 39 39 39 39 39 39 2E 3Ø.
(Bavais Sylvain).*

XENON II (PC)

à taper en Turbo Pascal 6.0

```
uses crt;
var    f:file of byte;
       c:char;
       n:byte;
       i:integer;
const  t1:array[1..7] of byte=($C7,$06,$86,$91,$27,$00,$C3);
       t2:array[1..3] of byte=($B8,$00,$00);
       t3:array[1..3] of byte=($A1,$B2,$39);
       t4:array[1..7] of byte=($29,$06,$86,$91,$77,$03,$E8);
       t5:array[1..4] of byte=($FF,$0E,$B0,$91);
begin
clrscr;
writeln('Inserez la disquette 1 de XENON2');
writeln(' Puis appuyer sur une touche...');
c:=readkey;
assign(f,'XENON2.EXE');
reset(f);
clrscr;
writeln('1 - Immortalitée');
writeln('2 - Crédits infinies');
writeln('3 - Empecher l'argent de baisser');
writeln('4 - Désinstallation');
c:=readkey;
case c of
'1' : begin
       seek(f,17515);
       for i:=1 to 7 do write(f,t1[i]);
      end;
'2' : begin
       seek(f,18240);n:=$90;
       for i:=1 to 4 do write(f,n);
      end;
'3' : begin
       seek(f,22341);
       for i:=1 to 3 do write(f,t2[i]);
      end;
'4' : begin
       seek(f,17515);
       for i:=1 to 3 do write(f,t2[i]);
       seek i:=1 to 7 do write(f,t4[i]);
       for i:=1 to 3 do write(f,t3[i]);
     end;
end;
end.
```

(Kieffer Yann).

INDIANA JONES (PC)

à taper en Turbo Pascal 6.0

```
uses crt;
var    f:file of byte;
       n:byte;
       i:integer;
       c:char;
const t1:array [1..5] of byte=($C6,$06,$F1,$03,$04);
      t2:array [2..5] of byte=($80,$3E,$F1,$03,$00);
begin
clrscr;
writeln('Inserez la disquette 1 de INDIANA JONES');
writeln(' Puis appuyer sur une touche...');
c:=readkey;
assign(f,'INDY.COM');
reset(f);
clrscr;
writeln('1 - Vies infinies');
writeln('2 - Désinstallation');
c:=readkey;
seek(f,23253);
case c of
'1' : begin
      for i:=1 to 5 do write(f,t1[i]);
      writeln('Vies infinies installés');
     end;
'2' : begin
      for i:=1 to 4 do write(f,t2[i]);
      writeln('Vies infinies désinstallés');
      end;
end;
end.
```

(Kieffer Yann).

QUESTIONS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

DOUBLE DRAGON II

Steve. Q.80001
Sur la boite de DDII ont voit des photos où il y a 5 crédits malheureusement je n'en ai qu'1 seul, et le jeu devient sérieusement frustant. Que dois-je faire pour avoir 5 crédits?

INDIANA JONES

Joël. Q.80002
Une fois passé les Hiéroglyphes avec la date correspondante à la voûte que faire? Au tout début du château si je descends la corde le jeu marque Game-Over? Où se trouve le bouclier?

BARBARIAN II

David. Q.80003
Je voudrais savoir comment on réussit à tuer le magicien Drax?

DOUBLE DRAGON

Jean-Luc. Q.80004
Comment fait-on à la fin de la mission trois? Je suis bloqué par le camion? Comment faire pour le dépasser?

DRAKKHEN

Mickaël. Q.80005
Comment faut-il faire pour jeter des sortilèges? Et pour passer au 2ème tableau?

LAST NINJA II

Philippe. Q.80006
Comment réussir à grimper sur l'hélicoptère sur le toit du building?

THE LAST NINJA II

François. Q.80007
Ayant réuni tous les objets que j'ai pu trouver, je me retrouve à chaque partie bloqué sur l'île, ne sachant que faire. Que dois-je décider? Y a t-il un autre chemin à prendre?

HACKER II

Patrice. Q.80008
Que faut-il faire? Je me promène un peu partout mais je ne trouve rien. Peut-on éviter ou tuer le carré jaune?

CRASH GARRET

Patrice. Q.80009
Comment aller dans le puis? A quoi sert le papier trouvé dans la boite a gant de l'avion? Que faut-il faire chez Sharley?

KULT

Patrice. Q.80009
Je suis coincé dans la pièce derrière le mur étoilé par 2 hommes. Je tue le premier mais le deuxième prend Tai Fai en otage et je meurs. Comment faire?

ZELDA II

Frédéric. Q.80010
Je ne sais pas où se trouve le marteau pour casser les blocs de pierre qui bloque les routes, les bottes et la flûte?

ASTERIX ET LE COUP DU MENHIR

Vincent. Q.80011
Quand j'arrive au camp, romain, un message en bas s'inscrit et dit qu'il faut trouver une ruse. Je ne trouve pas cette ruse? Quelle est cette ruse?

CRAZY CARS II

Vincent. Q.80012
Au tableau des scores, on peut entrer 10. Mais quand je remets en route l'ordinateur, il n'y en a plus que 4? Est ce normal? Est ce que l'on peut sauvegarder une partie en cours? Si oui comment?

S.E.U.C.K.

Thor. Q.80013
Comment faire pour sauvegarder? Je vais sur sauve data, puis je ne peux rien sauvegarder, l'écran saute. Faut-il faire autre chose?

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Xavier. Q.80014
A quoi sert la baguette, et où faut-il l'utiliser? Où se trouve la boule où l'on doit mettre dedans la bague en or? Où se trouve le tiroir secret?

PEUR SUR AMYTIVILLE

Un lecteur. Q.80015
Je n'arrive pas a rentrer dans la maison pour aller chercher Harry, (où se trouve t-il et comment échapper à l'odeur.).

DRAGONNINJA

Mickaël. Q.80016
Est-il possible d'avoir un mountchaco au début du jeu? Si oui quel est le code?

THEATRE EUROPE

Jeff. Q.80017
Comment fait-on pour avoir le code de déclanchement des missiles nucléaires?

ORPHEE AUX ENFER

Damien. Q.80018
J'arrive à la porte des damnés, je prends l'épée pour Satan, je prends la manchette, les bonbons puis je fabrique un radeau et je l'embarque. Donc je voudrais toute la suite à partir d'ici?

INDIANA JONES

Patrick. Q.80019
Quels cranes faut-il pousser pour ouvrir la porte en bois? Et qui y a t-il derrière cette fameuse porte.?

SRAM

Thierry. Q.80020
Ouvrer-moi! Je suis bloqué devant la porte du château, comment faire pour y rentrer? Et avec quoi?

ZELDA II

Frédéric. Q.80021
Je ne parviens pas à trouver les bottes et la flûte. Pourriez-vous m'indiquer où sont-ils et comment les avoir?

GAME OVER II

Un lecteur. Q.80022
Je voudrais savoir s'il y a une possibilité de bidouilles pour avoir de l'énergie infinie? Laquelle?

RASTAN

Salim. Q.80023
Je n'arrive pas a battre le dragon de la fin. Comment faire pour le battre sans perdre de vie?

SPHAIRA

Philippe. Q.80024
Que faut-il répondre au vieux sage? Il me pose la question suivante: 51-55-49-20-49-53-20-54-55?

CAPTAIN GOODNIGHT

Guillaume. Q.80025
Lorsque je suis dans le sous-marin il m'est demandé le code, je ne sais pas comment faire pour l'identification? Comment faire?

BATTLETECH

Lyric. Q.80026
Que faut-il faire lorsque l'on est dans le labyrinthe et que l'on arrive à la carte interstellaire? Y a t-il des gruges pour avoir plus de 4 hommes?

IRON LORD

Khuoy. Q.80027
Est-il possible sur ST de jouer à la souris dans les bras de fer? Comment donne t-on des coups d'épée aux assassins qui nous attaquent?

INDY

Khuoy. Q.80028
Combien d'objet faut-il prendre à partir du début jusqu'aux Catacombes et lequels? Comment trouver les Catacombes?

MANIAC MANSION

Clevis. Q.80029
Dans la salle du 3ème étages là où il y a une plante carnivore, une cheminée et le portrait familliale se trouve au plafond une ouverture (une trappe), comment l'atteindre? Est-il possible d'ouvrir la porte du garage (de dehors) si oui comment?

ZOMBI

Christophe. Q.80030
Comment démarrer le camion quand on a les clés?

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

J-Philippe. Q.80031
Quel est le but de ce jeu? Comment déjouer les pièges? Comment se repérer? Et y a t-il un truc pour avoir tout infini?

MATA-HARI

Nicolas. Q.80032
Comment passer les portes blindées? Comment vaincre les "bidules" qui volent? Je ne vois que 2 étages et pourtant dans l'exemple, il y en a 2 aussi, mais ce ne sont pas les mêmes, comment y aller?

BUBBLE BOBBLE

Nicolas. Q.80033
J'aimerais soit des vies infinies soit un moyen de passer des tableaux. (Je n'ai pas d'éditeur de secteur.).

SRAM II

Christelle. Q.80035
Je n'arrive pas à trouver les oeufs pour faire la galette des roi et peut-on sortir des remparts du château par le pont-levis? Fait-on la galette dans les cuisines du roi?

REPONSES

Vous êtes victorieux?
Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...
JOYSTEAM

INDY
Vincent. R.50032
Ce n'est pas un level mais un endroit ou tu dois donner des codes. Une date est marquée en haut. A chaque date correspond un code de trois signes. Sur une feuille qui était avec le jeu, il y a tous ces codes. Quand tu as trouvé le bon code mets toi en dessous et appuie sur la barre d'espacement. (ex: de code: 1 January = (signe triangle).

SRAM
Pascal. R.60006
Pour prendre l'oreille du loup, il faut prendre le canif qui est caché en haut d'un arbre dans un nid d'oiseau. Pour prendre l'écaille du serpent, il faut prendre la cane et avec celle-ci tuer le serpent. Le nénuphar se trouve: en partant du menbir faire ouest, sud, sud et pour prendre le nénuphar on a besoin du couteau.

RICK DANGEROUS
Pascal. R.60016
Pour passer au-dessus des 8 piques plantés par terre, il faut sur les briques sur lesquelles il y a des barres horizontales et il faut se laisser tomber à gauche du trou à côté de l'échelle, sinon tu te feras tuer par des piques qui sortiront du trou.

XENON II
Un lecteur. R.60014
Je te conseille de prendre le double Shot et si tu peux le Side Shot.

VENOM STRIKES BACK
Un lecteur. R.60007
Pour éviter la première fusée, il faut d'abord prendre le masque qui permet de voler. Après avoir évité la pluie de bombes, il faut voler au-dessus de l'eau et attirer la fusée derrière toi, ensuite il faut revenir au début du stage, derrière le mur de trois pierres. Il ne faudra plus bouger, alors la fusée explosera contre le mur, ensuite tu pourras passer le stage. Un peu plus loin il y aura une autre fusée (dans une galerie), il faut avancer jusqu'à ce que tu entends le bruit de la fusée, ensuite reculer où le haut de la galerie est libre, il faudra alors sauter sans cesse jusqu'à ce que le bruit de la fusée disparaisse (la fusée aura éclaté contre le haut de la paroi, après tu pourras passer le stage).

IMPOSSIBLE MISSION II
Chantal. R.60018
Quand tu est dans le couloir, appuie sur Fire. Les tours sont alors ramplacées par des chiffres vert, jaune et bleu, avec les flèches faire défiler les chiffres couleur après couleur jusqu'à ce que pour chacune d'elles le voyant rouge à gauche s'allume. Relève chaque chiffre et affiche-les, le voyant à droite s'allume et te dit que ta combinaison est complète. Tu peux alors changer de tour. N'oublie pas de prendre la bande musicale avant de changer de tour, car autrement tu ne pourras pas finir le jeu. La fin est géniale et ça vaut la peine d'y arriver. Si la lumière rouge est allumée, quand tu appuie sur Fire c'est que tu as déjà un chiffre de juste. Avec les flèches, a toi de trouver lequel.

BARBARIAN II
David. R.60004
Pour tuer le monstre du 4è niveau, il faut auparavant avoir pris au minimum 2 objets dans les levels précédents. Présentez-vous devant le monstre et il s'enfuira tout seul.

PHARAON
Philippe. R.50026
Après avoir attaché la corde a l'anneau, il faut faire tirer la corde par le chameau et la porte s'ouvrira.

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Philippe. R.50029
Après avoir ouvert la plaque d'égout, il faut retourner à l'église pour remplir le jerrican d'eau bénite, revenir dans l'égout puis face au monstre il faut lui jetter de l'eau bénite et le jeu est fini.

GOONIES
Dédé. R.50030
Pour voir toutes les pièces (8), il faut attendre 1 mn. après la fin de la musique de présentation sans toucher à rien. Dans la pièce où il y a des fuites, il faut tout d'abord placer un des gosses sur le robinet de tuilloterie en bas à droite, on peut constater alors que la fumée du robinet en haut à droite s'éteint. Ensuite amener l'autre gosse sur le robinet en haut à droite, et mettre l'autre sur le robinet du milieu, alors la porte s'ouvrira et restera ouverte. Après il sera possible sans mal d'y arriver.

THANATOS
Christophe. R.50038
Quand tu as la princesse, va au troisième château, pose-toi et la princesse prendra un livre, attend qu'elle revienne et envole-toi vers le 4ème château. (fais attention la princesse ne doit jamais mourir).

OPERATION JUPITER
Alex. R.50003
Si tu as tué tous les terroristes, ton jeu se met sur une image de journal, tu appuieras sur la barre espace et tu auras un compte-rendu de ton opération.

SORCERY
Philippe. R.50036
Pour délivrer le sorcier des terres incultes, il faut un verre de vin. Pour le sorcier du manoir, il faut une jarre. Pour le sorcier du souterrain, il faut pour ouvrir la cage une baguette de sorcier. Pour le mage qui est au-dessus du manoir tu as besoin d'un livre de sort, (juste à côté). Pour le sorcier qui est dans le cachot tu as besoin d'un parchemin pour le délivrer. Pour le sorcier de Stonehenge il te faut une lune de sorcier et pour le sorcier du paloir, il te faut une harpe. Après que tu ai délivré les huit sorciers, il faudra que tu ailles dans les nuages, dans le temple où il y a tous les sorciers libérés. Mets-toi sur la colonne restante et tu auras gagné!

CHASE H.Q.
Fabien. R.50015
Pour avoir des turbos infinis, lors de la page de présentation, appuie sur la touche "T" du clavier.

NEW ZEALAND STORY
Cédric. R.50020
Dans le niveau 1.4, monter jusqu'à ce que vous trouviez les lettres N et D. Allez vers la gauche et tirez à plusieurs reprises. Un téléporteur apparaît, il mène au niveau 2.4. Pour trouver les téléporteurs, il faut tirer un peu partout. Normalement vos projectiles traversent l'écran. Mais s'ils disparaissent en cours de route cela veut dire que le téléporteur se trouve à cet endroit.

GHOSTBUSTERS II
Christophe. R.40017
Au 3ème niveau, il faut aller voir le bébé, (devant le tableau), tirer pour le prendre, (il ne faut pas le lacher, sinon il s'envole), ensuite il faut tuer le 1er bonhomme avec un rayon laser et un lanceur de slime. Le 2ème doit être tuer 2 laser et un lanceur de slime. Le 3ème doit être tuer avec 2 laser et le 4ème le pousser avec 1 laser dans le tableau et alors.... C'est gagné! Mais encore faut-il descendre les cordes et bien changer d'homme avec la barre d'espace.

MARCHE A L'OMBRE
Mickaël. R.50014
Après avoir rassembler les pièces de la mob., téléphone à ta Louise (germaine) avant 19h. Et tu auras gagné.

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Jean-Charles. R.40016
Pour aller au cimetière (à partir du départ), il faut aller au sud, est, nord, nord, nord, nord, nord, ouest, ouest, à la maison du professeur, il faut lire le recueil, prendre fiole, ouest, nord, fouiller cadavre, prendre clé, est, est, est, donner os (que l'on prend au souterrain), et ouvrir grille avec la clé.

KRACKOUT
Kévin. R.50008
Si la balle est coincée, appuie sur droite, gauche et fire en même temps. De temps en temps ça fonctionne.

VINDICATOR
Laurent. R.60031
Le code de la 2ème partie est OPENHEIMER. Et si ça vous dit le 3ème est ENOLAGAY.

AMIGA

ACHAT

92 N°2003272
Rech. pour Amiga, Shangaï et Empire de Interstel. Tel 46.55.87.36 entre 18h et 19h.

CONTACT

Belgique N°2003291
Ch. Contact. sur Amiga. Poss. nbrx. news. Aide débutants à démarrer. (1-8-90) Op. Stealth, Unreal, Secret Agent, Loom. Env. liste. Nicolay JEOFFRAY, 88 rue du village, 4190 Ouffet (Belgique).

13 N°2003269
Ch. contact pour éch. jx., avec des tas de news. Demander Muriel au 91.77.25.63 à Marseille. Vds. aussi des jx. originaux de 50 à 100 frs pièce.

13 N°2003262
Ech. news sur Amiga. (Débu. accéptés, rép. 100%). Vds. Nec Coregraphx + 2 jx.: 1200 F. (garant. 10/m.). Contacter AUBIN Jean-Michel. Tel.: (16).42.77.73.00.

45 N°2003276
Salut! Ech. news sur Amiga. Débutant accepté. Rép. assurée. A bientôt. Eric SASSIN, 35 rue des tilleuls pannes, 45700 Villemandeur. Tel: 38.93.61.58

59 N°2003283
Salut! Rech. Coders, musiciens, graphistes. Pour faire une Mega Demo. Pour ceux qui sont tout chauds à cette proposition: 36 15 JOYSTICK Bal AMIG.

VENTE

44 N°2003260
Vds. nbrx. matériels pour Amiga + éch. de softs + vds. un compatible IBM 640Ko avec 2 lect., mon. (petit prix). + vds. ordi. Bull Micral.: 850 F. Tel.: (16).40.65.66.62. (ap. 20h.).

AMSTRAD

CONTACT

59 N°2003273
Ech. jx. sur CPC 6128, poss.: Wec le mans, Beach Volley, Double Dragon 2. Envoyez vos listes à DELOBE Benoît, 151 rue Jean JAURES, 59255 HAVELUY.

92 N°2003289
CPC 6128 éch. news et démos. MILON Renaud, 3 rue Auguste MAYET, 92600 ASNIERES.

VENTE

08 N°2003242
Vds. Copieur Multiface II. Prix : 350 F. + Magnéto. : 150 F. (avec cable. (tout ceci à moins de 6 mois). Demander Hervé. Tel.: (16).24.42.76.11.

14 N°2003267
Vds. jx. (orig.) DK : (Indy 3, Ghost. 2, B. Volley, Cyberball, etc...). (Les Justiciers, Oc. Dynamite.). Ecrire à GOURGEON Sylvain. 4 Bld. Pasteur. 14100 LISIEUX.

15 N°2003244
Vds. Magnum Light Phaser + 6 jx. disc 6128. (état neuf). Prix : 250 F. Contacter Pierre. Tel.: (16).71.40.07.28.

27 N°2003243
Urgent. Vds. K7 jx. pour CPC 464, (à prix raisonnable). (entre 40 et 99 F.). Contacter Fabien. Tel.: (16).32.35.51.45.

29 N°2003246
Vds. nbrx. jx. (orig.) K7&DK. (DK : 80 F. K7 : 70 F. Compil. K7 : 100 F. DK : 150 F.). Dont : Super Wonderboy, Monsterland, Ghouls'N'Ghost et Ghostbusters 2 etc...). Tel.: (16).98.47.19.20.

32 N°2003286
Vds. 6128 coul. (tbe) +Nbx jx. +Syst. Class. Fiches +Dbl. prise Joy. +Nombr. revues +Livre prog jx. +Guide utilisation. Super prix: 3500 Frs. Tel: 62.63.16.32.

45 N°2003299
Vds. CPC 6128 coul. +tuner +radio réveil +2 joyst. +45 jx. +cable téléch. +disk vierge +bureau +revues: 4000 frs. Tel: 38.96.80.07.

47 N°2003270
Vds. CPC 464 coul. +Housse (ecr. et clav.) +Joystick +Jx. (env. 50 K7 et DK) +lect. DK DDI1 (4 mois) +revues (env. 40 Amstar, 100% etc...): 3850 Frs, val. 5000 Frs. Tel 53.66.39.28.

75 N°2003294
Vds. CPC 6128 année 89, état neuf, dbl. prise joy., monit. coul., avec + de 50 jx. et de nbx revues. Prix 2400 Frs. Tel. Paris: 46.33.66.26.

78 N°2003293
Vds. CPC 464 +Mon. coul. + prise péritel +Lect disk. +nbx jx. K7 et qqes DKs. Vendu 3500 Frs. Ou sépar. écr. Tel à Nicolas MARCOTTE, 6 allée Marolles, 78400 Chatou, Tel 30.53.56.08. A bientôt.

78 N°2003255
Vds. CPC 464 coul. + jx. + revues + Pistolet interactif. Prix : 2300 F. (à déb.). Contacter Denis. Tel.: (16).39.65.66.79. (ap. 18h.).

79 N°2003284
Vds. jx. CPC 464 K7: Tennis cup, Beach Volley, Exploding Fist, Dan Dare I, Crazy Cars I, Platoon, Karnov, Predator, Fighting soccer, Salamander, Action Service. Prix: 350 Frs. Tel au 49.25.02.79.

91 N°2003268
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. (dont : Wargames) + magazines + Multiface 2 + lect. K7 + man. : 3000 F. Contacter Eric. Tel.: 69.49.16.95.

92 N°2003281
Vds. CPC 6128 coul. +Joystick +Softs +Tuner +Multiface 2. Le tout 4000 Frs. Vds. aussi autre Multiface: 600 Frs. Contacter Danboss à la rédaction.

92 N°2003282
Vds. CPC 6128 Mono. +Softs.: 2000 Frs. Mme BELDI. Tel: 46.68.17.33. (entre 19h et 21h).

92 N°2003303
Vds. 6128 coul. excell. état +nbx. jx. (150) +utils +nbx revues + boîtes de rangem. +joyst. +manuel Prix: 3000 frs. Contact. Vincent, tel: 46.60.46.64.

93 N°2003295
CPC 464 coul., tbe, +50 jx. +livre: 2200 Frs. Ch. contacts sur 6128 pour éch. utils et jx. (ch. OCP, Ades, Zénith 2). Ecrire à Raoul LOPES, 76 bd Robert SHUMAN, 93190 Livry-Gargan.

93 N°2003288
Vds. CPC 464 coul. tbe. +adapt. TV-radio-reveil +2 joyst. +jx. Origin. Val. plus de 5000 frs vendu 2500 frs. Christophe LAVAUT, 21 allée vve LINDET Girard, 93390 Clichy sous bois. Urgent!

93 N°2003247
Vds. 17 jx. (orig.), sur disc. + 12 discs. + K7 + lect. K7 + 3 livres + synthé. vocal. Le tout : 2000 F. Contacter H. LEBECQUE. Tel.: 48.20.57.79.

94 N°2003256
Vds. 6128 coul. + Interface TV. + utils. + nbrx. jx. + cordon K7 + jx. K7 + man. + doubleur + 1 Joys. (le tout t.b.e.). : 4200 F. Contacter François. Tel.: 43.78.72.96. (ap. 18h.).

94 N°2003245
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner TV Radio, réveil + bureau + nbrx. jx. + Joys. + revues Amstrad. (le tout en t.b.e.). (val.: + de 6200 F.). Cédé à : 3300 F. (à déb.). Contacter Stéphane. Tel.: 48.81.99.75. (ap. 18h30.).

95 N°2003285
Vds. CPC 6128 coul. +15 jeux origin. +20 disk. +Utilitaires: Adv. OCP art Stud. +Revues +Manuel +Disk Système. Prix: 3500 Frs à débattre. Contact. Thierry au 39.85.47.32.

95 N°2003266
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + très nbrx. logs., (jx., éducs., utils.,). + impri. DMP 2160 + Joys. + lect. K7 + livres, (DBASE II...). Tel.: 34.13.35.19.

ATARI

CONTACT

Belgique N°2003297
Ouverture du club Star Soft sur C64-Atari-Amiga-PC-CPC. Poss. hot news (Sly Spy, Shadow Warrior, Midnight Resist.). Ecrire à Star Soft, BP 1, 6788 Halanzy (Belgique).

VENTE

30 N°2003252
Vds. Atari 520 STF + 2 Joys. + 3 jx. (orig.).: Rambo 3, Falcon, Out Run + malette basic 3.0 + nbrses. disqs. (état neuf). Prix : 3850 F. Contacter Romain. Tel.: (16).66.88.40.43.

34 N°2003274
Vds. Atari 520 stf +Joyst. +Multiface +souris +35 jx. Etat neuf. Prix: 3000 frs. Tel à partir de 20h au 67.21.63.11. Demandez Fabien.

35 N°2003277
Vds. Atari 520 stf +Mon. Coul. +Quick Joy Turbo 2 +32 jx. originaux (Kick off 2, Ivanhoe, Operation Stealth etc...). Prix: 5500 Frs. Tel: 34.69.42.22. Demander poste 113.

64 N°2003279
Vds. jx. (160 Frs pièce) Skrull, Barbarian 2, Ninja Spirit, APB, Tiger Road, Targhan, Rick Dangerous, Midwinter, Baal, Defender of the Earth, Operation

Wolf, Gauntlet 2. Tel: 59.59.35.30. (20h).

75 N°2003257
Vds. 520 STF + mon. coul. + souris avec tapis + nbrx. jx. (orig.). + DK + rangt. + revues + man. (t.b.e.).: 4000 F. Contacter Cédric. Tel.: 46.33.95.55.

76 N°2003241
Vds. nbrx. jx. (orig.), sur ST de 50 à 70% de remise. Demander Bruno. Tel.: 35.80.50.23. (le soir).

83 N°2003250
Ch. Extention 1Mo et un écran mono. pour 520 STF. Ch. aussi contact pour éch. de softs. Contacter SEGUIN Raphaël. 144 Ch. de la Force. 83140 Six-Fours. Tel.: (16).94.74.89.64.

92 N°2003305
Vds. Atari 520STE (Gonflé à 1040) + Souris + Joystick + Softs + Garantie plus de 6mois. Contacter Jamel après 20H au 46.61.52.67.

93 N°2003258
Vds. Atari STF.DF/DD + Drive 5"1/4 + Drive 3"1/2 + jx. + livres : 3500 F. Vds. nbrx. jx. sur ST et Amiga. Contacter BAJOLAIS Fabrice. Tel.: 43.88.09.01.

94 N°2003158
Vds. et éch. softs sur ST. Ecrire à Mr. GUERCHON Patrick. 301 Av. de Fontainebleau. 94320 Thiais.

COMMODORE

VENTE

75 N°2003264
Urgent! C64 vds. très nbrses. K7 (orig.). (à bas prix). Liste s/dem. Ech. possibles. Ecrire à DUFFAY Didier. 4 Cité Hermel. 75018 PARIS. (Rép. rapide et assurée.).

91 N°2003304
Vds. C64 +mon. coul. +lect disk +lect K7 +nbx jx. Prix: 2600 frs. Contact. Thierry, tel: 60.16.96.47. (entre 18h et 20h).

93 N°2003270
Vds. toutes news et anciens softs sur C64 à bas prix. Contact. Patrick COIN, 54 rue de Franceville, 93220 GAGNY.

AUTRES

CONTACT

69 N°2003301
Cède pour TO7-70, VIC 20, Oric, livres et progs. divers. H. SADOUS, 34 bd des roses, 69800 Saint-Priest.

VENTE

42 N°2003278
Vds. console Sega +3 jx. (Hang On, Out Run, Bomber Raid) +Rapid Fire. Acheté en juill. 90. Prix: 1400 Frs., Vendu 1000 Frs. Contacter Maxime au 77.94.63.17 (ss. garanti).

62 N°2003249
Vds. nbrx. jx. 5"1/4 pour PC. (orig.). Hercules, CGA, EGA, VGA : Knight Force, Populous, Indiana Jones, (ARC.), etc... (soldé + 50%). Contacter Olivier. Tel.: (16).21.26.91.51. (ap. 19h.).

69 N°2003253
Vds MSX 2/2 + DK digits. N°1 news, test, concours... 1D 720 Ka : 40 F. 2D 360 Ka : 55 F. Chq. ordre : Mr. LEGON Patrick. 96c R. Philippe Delassalle. 69004 LYON. Grand sondage MSX. Ecrivez-nous!

75 N°2003263
Club ZP revend moni. coul. pour ordin. familial ou Console de jx. Tel.: 45.49.14.50. (dans la journée).

94 N°2003254
Vds. Tandy 1000 PC coul. + mon. mono. + souris + Joys. + nbrx. jx. + boites + man. (cause départ). Prix : 4000 F. (le tout). Ecrire à Mr. LEBEGUE Christophe. Bat. A rdc. 5 R. Falkirk. 94000 Créteil.

94 N°2003279
Vds. Imprimante Dmp 2000 à 1500 frs., et Epson FX 85 à 1700 frs. Si intéressé tel au (16-1) 46.87.23.15. Demander Patrick GUERCHON. Laisser mess. si absent.

94 N°2003280
Vds lect. 5P 1/4: 1500 frs. Compatible PC. Tel: (16-1) 46.97.23.15. Demander Patrick GUERCHON. Laisser mess. si absent.

CONSOLES

VENTE

01 N°2003300
Vds. console sega +light phaser +2 manettes +9 jx. Prix: 2500 frs. Demand. Rodolphe tel: 74.77.53.95. Après le 11/08.

02 N°2003292
Stop! Vds. Cartouches Nintendo, prix neuf moins 100 frs (Zelda 1 et 2, T&Field, Top Gun, Mega Man, Metal Gear, ...). Tbe. Tel: 23.79.69.72

06 N°2003259
Vds. Nintendo Nes + 2 man. + 9 jx. (tous les bits): (Simon's Quest Link, Métal Gear.). Val.: 4000 F. Cédé à : 2000 F. (à déb.). Contacter Marc. Tel.: (16).93.94.57.63.

33 N°2003261
Vds. Console Nec Supergraphx + 1 man. + 6 jx.: 2800 F. Contacter Cédric. Tel.: (16).56.44.35.04.

37 N°2003290
Vds. console NINTENDO +8 K7 (Mario 1 et 2, Tiger Heli, Tennis, Ice Hockey, Excite Bike, Metroid, Popeye, Kid Icarus). 2300 Frs le tout. Val. Réelle 3320 Frs. Contact. Fabien au 47.94.61.96 (le soir).

45 N°2003287
Vds. console Sega +21 jx. Val.: 6700 Frs. Cédé: 3500 Frs. Ou vds au détail console +1 jx. (400 frs). jx. entre 75 et 200 frs. Tel: 38.62.78.70. Demander Gregory (après 17h).

60 N°2003296
Vds. 10 lots de 10 jx. chacun pour PC ENGINE (dont 18 jx. en CD). 2000 frs le lot. Vds. aussi CD ROM neuf 2000 frs. Tel: 16.44.21.56.59.

69 N°2003275
Vds. 3 jx. pour Nintendo: Popeye, Simon'Quest, Life Fore Salamander. Val. 970 Frs. Vendu au prix massacré de 400 Frs. Tel: à partir de 6h au 74.65.25.96.

71 N°2003251
Vds. Console Sega + Pistolet + Hang-On, Altered Beast, Vigilante, Wonderboy, Rastan, Saphari Hunt. (t.b.e.). Prix : 1500 F. (ss./garant.). Contacter Benjamin. Tel.: 85.56.10.76.

75 N°2003248
Vds. Console Nec. (ss./garant.). + Joys. + jx. (très bon prix et t.b.e.). Contacter Patrick. Tel.: 49.26.64.60. et/ou : 40.54.97.85. (ap. 19h.).

92 N°2003265
Vds. Console Nintendo + 5 jx.: (Rygar, Super Mario Bros, Zelda, Wizards And Warriors, Top Gun.). + 2 man. + 1 Joys. (t.b.e.). : 1300 F. Tel.: 46.26.91.06.

93 N°2003298
Vds. console Super Graph'X +1 jx., le tout sous emballage (gagné concours): 2100 Frs. Claude, tel: 48.47.86.39.

95 N°2003302
Vds. console Nintendo +5 jx. (Zelda, Punch-Out...), Px.: 1000 Frs. Vds. aussi C64 Pal +power cart. +lect cass. et disk +env. 80 jx. +1 jx. Px.: 2000 Frs. tel: 39.88.73.90. (Jean-Yves) Banlieue Paris.

JOYSTICK PA., 53 avenue Gambetta, 92400 Courbevoie

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD **TARIF 50F**

❑ AMIGA ❑ COMMODORE
❑ AMSTRAD ❑ AUTRES
❑ ATARI ❑ CONSOLES

❑❑ Votre Département
(à remplir oligatoirement)

Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.

25F. pour nos abonnés.
(joindre étiquette d'expédition)

C'EST G

par Emmanuel Lapierre

JEUX DE VOYAGE

A part les portables, il n'est pas facile de jouer en déplacement. DUJARDIN édite (on dit comme ça), des jeux que vous avez certainement sur votre micro préféré: jeu de dames, bataille navale, jeu du pendu, mais aussi un jeu d'échecs, un morpion ou un backgammon.

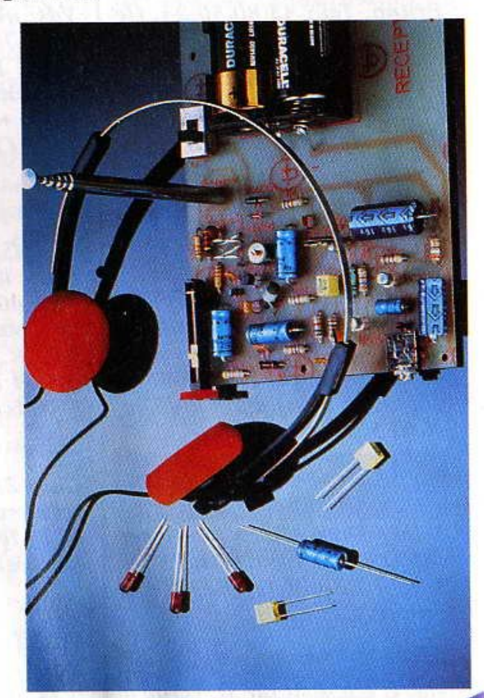
PRIX TTC: environ 68 Frs.



RADIO-KIT

Et si vous réalisiez vous-même votre baladeur? C'est vos copains qui tireraient la gueule! En prime, parlez-leur des problèmes de microfarads et de haute fréquence que vous avez rencontré... La classe. Le coffret, en prime, contient aussi un kit de logique informatique, deux circuits imprimés, un fer à souder spécial, etc, etc...

PRIX TTC: 750 Frs (Correspondance et documentation: 42 40 87 34).



CCD V 5000

Attention les yeux, ce caméscope grand public est en train de faire un malheur dans les milieux... professionnels! Et pour cause, il est supérieur à bien des caméscopes professionnels dont le prix est dix fois plus élevé! 450 lignes de définition d'image (du jamais vu), sensibilité 2 LUX, (record du monde) son: deux pistes Hi-Fi, des effets spéciaux comme s'il en pleuvait. Bref, jettez votre vieux caméscope acheté le mois dernier pour la merveille des merveilles...

PRIX TTC: environ 20/25 000 Frs, et c'est pas cher!



TOKINA SL 400 mm

Tous les amateurs de photographie rêvent d'avoir un télé-objectif. Mais le prix d'une telle merveille est souvent prohibitif, genre 40/50 000 Frs!

En voici un, qui ouvre à 5,6, rien d'extraordinaire, d'accord, mais qui est d'un formidable rapport qualité/prix!

PRIX TTC: environ 2990 Frs, bravo!



GENIAL

HOLLYWOOD CANTEEN

Si vous tombez sur cette enseigne, une rue de Berri sur les champs, une autre dans les halles, goutez leurs hamburgers, c'est pas du fast-food, et ils les font comme si c'était pour James Dean ou Marylin Monroe. C'est d'ailleurs les noms qu'ils leurs donnent.

PRIX: un peu plus cher qu'un mac mais bien meilleur, non mais...



RADIO-TELEPHONE

C'est pas la fête des pères, amis voila une idée marrante, un peu frime mais pas trop, qui donne à votre voiture un indéniable cachet. CAr il ne s'agit que d'une radio que l'on branche sur l'allume-cigarette. Un support de fixation complète l'ensemble.

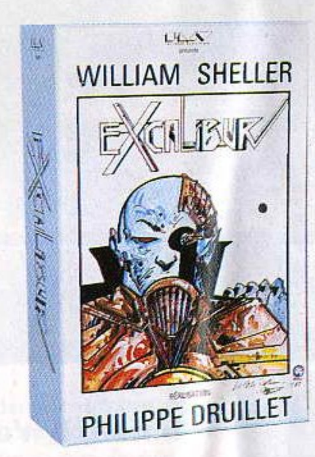
PRIX TTC: environ 250 Frs.



EXCALIBUR

Polygram vient de sortir un étonnant coffret contenant le CD clip du dernier succès de William Sheller, une cassette vidéo comprenant le clip plus les coulisses du tournage et un livret de 116 pages avec le storyboard du clip dessiné par Philippe Druillet, bien connu des amateurs de B..D. fantastique.

PRIX TTC: environ 300 Frs.





ALLEZ LES BLEUS!

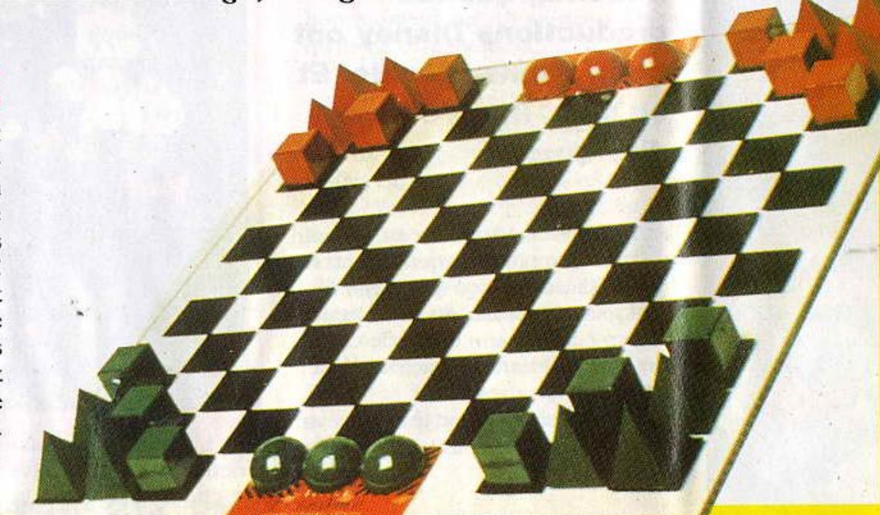
On n'était pas au dernier Mondiale, on sera peut-être pas au prochain, alors voici des cassettes pour fanas-nostalgiques de la grande époque de l'équipe de France de football. En ce temps là, monsieur, on gagnait plein de matchs!

PRIX TTC: 99 Frs la cassette. France-Brésil 78, France-Hollande 81, France-Italie 82, France-R.F.A. 82...Nostalgie, nostalgie...

LE TRINOME

Si d'autres jeux que ceux micros vous intéresse, et franchement y a pas de raison, en voici un vraiment original et qui a le mérite d'être aussi un objet d'art. Ses lignes, ses formes et sa matière lui permettent de rester définitivement sur une table basse. Le jeu, entre les Dames, les Echecs et les Dames Chinoises, s'apprend relativement facilement, à partir de dix/douze ans.

PRIX TTC: environ 230 Frs.



tests

Duck Tales



Eh non, il n'est pas mort, et en plus il est toujours aussi riche. C'est notre Onc'Picsou national, que les productions Disney ont eu la bonne idée de. Et en plus, ils. C'est vous dire que.

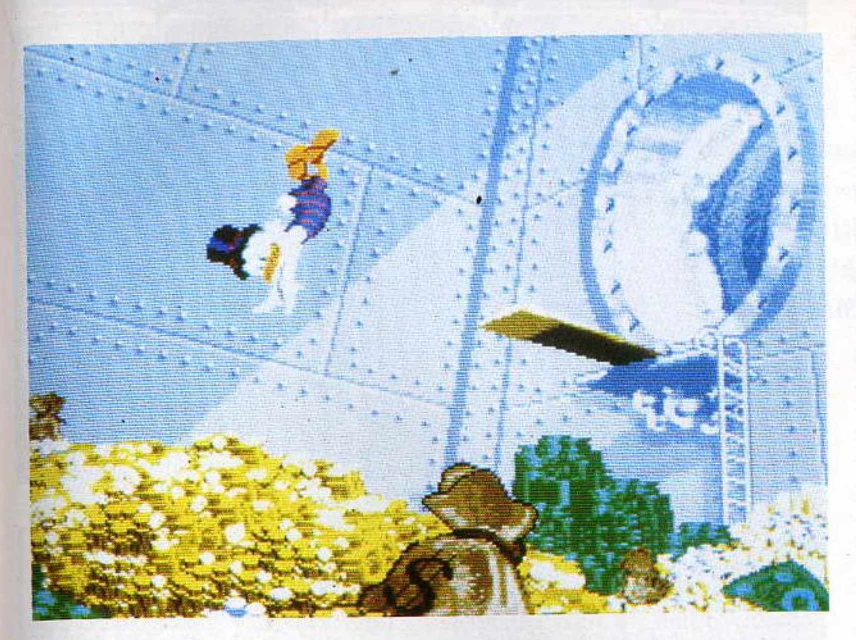


Il était dans son bureau, en train de compter tranquillement ses milliards, lorsqu'un cousin éloigné et écossais est venu l'agresser, en écrasant son poing de canard sur la table et en lui crachant le défi suivant:

-Picsou, face de rat! Je te lance un défi. D'ici la fin du mois, je serai plus riche que toi!



L'orgueil légendaire de notre vieux canard ne pouvait pas faire fi d'un tel affront. Il téléphone donc à sa petite famille proche: Donald et ses



piloter tant bien que mal. Attention aux mongolfières qui vous balanceront des frigos ou des enclumes, aux nuages vous faisant faire un demi-tour, et surtout, à l'atterrissage, durant lequel vous aurez du mal à ne pas vous crasher.

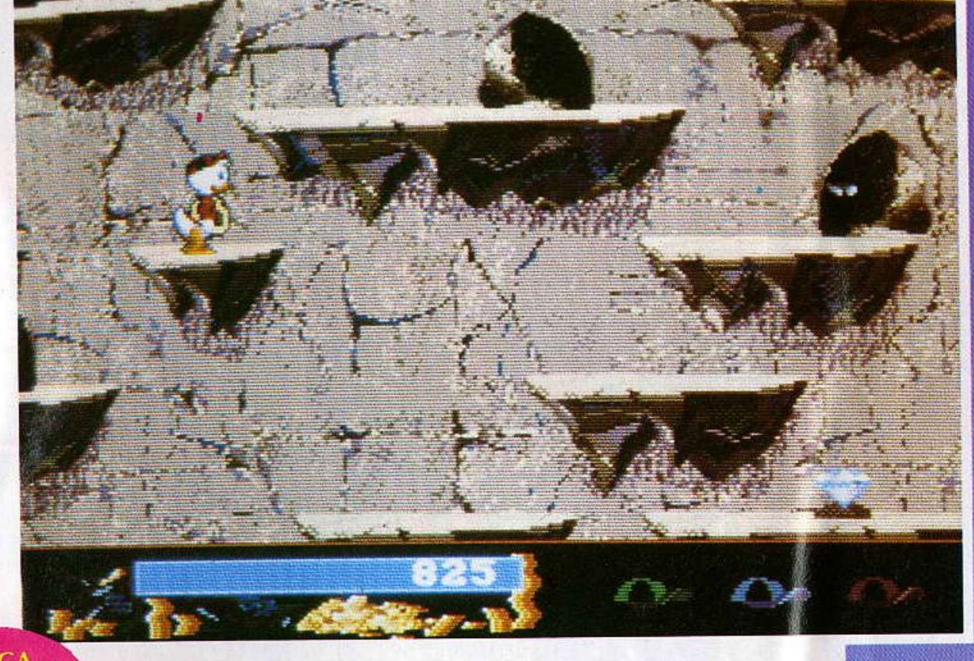
2/La traversée de la jungle d'arbre en arbre. Dans cette épreuve, vous dirigez un des neuveux de Donald. Debout sur une branche, il devra parcourir quelques mètres en récupérant des diamants, en faisant attention de ne pas réveiller la panthère ou le python dormant dans les arbres, et en visant juste pour ne pas tomber dans la flotte. Il y a trois neveux, donc trois chances de réussir.

3/L'ascension d'une falaise avec un grappin, là encore ce sont les neveux qui s'y collent. Des rochers risquent de vous écraser la tête, et des

neveux, et les convie à le suivre dans ses folles aventures à travers le monde, à la recherche de thunes. Le jeu commence dans le bureau de Picsou, après la séquence du défi. Vous avez trois possibilités immédiates: prendre un bain d'argent dans votre méga-coffre fort: vous pourrez peut-être, en cherchant bien, trouver une pièce rare. Ça vous rapportera déjà un petit peu d'argent. Vous pouvez partir en voyage dans le monde, j'y reviendrai dans quelques secondes; et vous pouvez aussi rester assis dans votre fauteuil, à gérer tout un tas d'usines, de façon à gagner plein de fric.

Si vous voyagez (vous voyez, j'y suis revenu), vous verrez la carte du monde devant vous, et vous pourrez sélectionner une destination. Une des cinq épreuves formant cette partie du jeu vous attend alors:

1/ Le voyage en avion, que vous voyez de profil et que vous devez



ours, planqués dans des grottes, vous fileront un bon coup de patte pour vous faire chuter de la falaise de quelques mètres.

4/Moins fatigante, cette épreuve vous fera prendre des photos d'animaux rares. Il suffit de dégainer plus vite que son ombre, et de cliquer au bon moment sur les animaux avant qu'ils ne disparaissent.

5/ Dans cette dernière épreuve, vous vous trouvez dans des galeries souterraines, à la recherche d'un fabuleux et gigantesque trésor. Toute la famille est au rendez-vous pour cette quête. Un petit scanner en bas de l'écran vous indiquera votre position, celle du trésor, et celle d'une momie vous pourchassant sans répit. Dans les galeries, plusieurs pièges sont à éviter.

Vous pourrez tenter ces cinq épreuves à n'importe quel moment, selon l'endroit de la carte où vous désirez vous rendre.

AMIGA **78%**

Tout l'esprit Walt Disney se trouve dans ce soft, se rapprochant beaucoup plus du dessin animé que du jeu d'arcade classique. Tous les scrollings animant les décors des épreuves sont incroyablement saccadés, contrairement aux personnages dont la démarche est plutôt fluide. C'est dommage, ça casse un petit peu l'ensemble du jeu, mais en passant outre ce laisser-aller dans la réalisation, on y trouve d'autres qualités. Les bruitages du jeu ressemblent aux graphismes, c'est du dessin animé, avec des expressions et des bruits digitalisés. On y joue au joystick, les personnages répondent bien aux commandes, aucun reproche de ce côté-là. Duck Tales plaira surtout aux nostalgiques ou aux lecteurs assidus du magazine Picsou, mais intéressera aussi tous les ceusses qui veulent un peu changer d'images et mettre autre chose dans leur Amiga que les éternels Shoot'Em Up, excellents au demeurant, mais trop souvent stéréotypés.

Artemus

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	10
MANIABiLITE	13

DISPONIBLE MI-SEPTEMBRE SUR AMIGA ET ST
PRIX : NON COMMUNIQUE

200 ans après votre ... mort, Mindscape vous réveille dans un cachot, héhé!! Et vous êtes carrément seul au monde... Argh!

Emprisonné pour un crime que vous n'avez pas commis, vous avez été plongé en hibernation par vos geôliers. Ce n'est que deux cents ans plus tard et grâce à une panne de l'ordinateur central que vous vous réveillez sans savoir réellement ce qui s'est passé. Encore sous le choc, dans votre cachot, vous découvrez un terminal vieux de 250 ans d'âge (comme quoi les ordinateurs sont comme les bons vins: plus c'est vieux, meilleur c'est!). N'ayant plus que ce moyen pour vous échapper, vous essayez tout ce qui est en votre pouvoir pour tenter de rentrer en contact avec une vie intelligente qui pourrait se joindre à votre cause. A votre grande surprise, vous rentrez en contact avec quatre droïdes qui progressivement se joignent à votre cause. Grâce au terminal, vous commencez à leur donner vos instructions. Avec l'aide de vos compagnons d'infortune, partez à la recherche de votre «moi le plus intime», celui que tout homme a le droit de connaître. Mais souvenez-vous: votre mission consiste d'abord à vous enfuir, ne l'oubliez pas, il faut vous enfuir... Enfuir... Enfuir...



Captive

AMIGA 85 %

Captive est un jeu de rôle/aventure comportant des scènes d'action en 3-D. Se déroulant approximativement comme le célèbrissime Dungeon Master, ce jeu de Mindscape en reprend les principales qualités. Chacun des quatre droïdes que vous dirigez peuvent utiliser toutes les technologies présentes dans Captive, vous n'aurez donc plus aucun problème lié à votre sommeil prolongé. La plus grande originalité de ce jeu réside dans la technique de programmation elle-même, en effet celle-ci permet au joueur de se déplacer dans un univers tridimensionnel se construisant immédiatement devant lui. C'est-à-dire que lorsqu'un niveau est terminé, il s'en construit immédiatement un derrière, plus difficile et inextricable encore. Graphiquement parlant, Captive est excellent, bien qu'un peu sombre, les graphismes sont détaillés et mettent parfaitement le joueur dans l'ambiance. Malheureusement la bande sonore d'introduction laisse place à des petits sons digitalisés sans grand intérêt. En ce qui me concerne, j'aurais préféré une bonne musique de fond, comme l'Amiga sait si bien le faire. Si Captive est un peu pompé sur Dongeon Master, il reste cependant un jeu captivant, et passionnant.

J.M DESTROY

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	15
DIFFICULTE	18

PRIX : ENVIRON 250 F
DISPO SUR AMIGA ST ET PC (300 F ENV).

NOUVELLE NOTATION

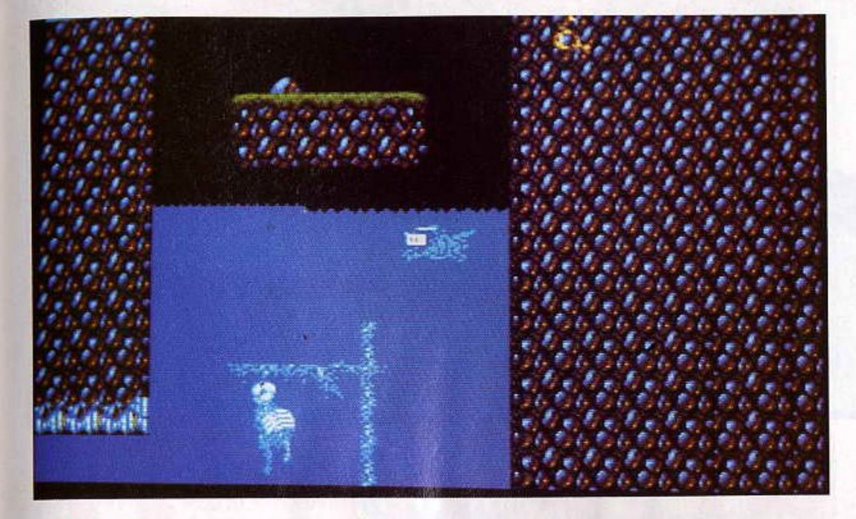
SALUT LES GRANDS CLOUS! POUR CHANGER UN PEU, NOUS AVONS ADOPTÉ UNE NOUVELLE NOTATION POUR LES TESTS. VOICI L'ÉCHELLE DE VALEUR QUI PREVAUDRA DÉSORMAIS:

- **DE 0 À 10:** LA DISQUETTE EST VIERGE
- **DE 10 À 20:** JEU POUR ZX-81
- **DE 20 À 30:** JEU POUR ZX-81 (EXT 64 KO)
- **DE 30 À 40:** MAUVAIS
- **DE 40 À 50:** PAS BON
- **DE 50 À 60:** MOYEN
- **DE 60 À 70:** PAS MAL
- **DE 70 À 80:** BON
- **DE 80 À 90:** TRÈS BON
- **DE 90 À 100:** EXCEPTIONNEL

Si vous trouvez d'anciennes échelles de valeur, jetez-les, elles ne valent plus rien!

Flood

On ne se rend pas compte des dégâts que peuvent causer les inondations dans certaines cavernes, où vivent certaines créatures. Heureusement que Electronic Arts est là pour nous montrer la misère d'un autre monde.



Quiffy est un petit personnage vert et mou, on dirait même qu'il a été taillé dans de la pâte Slime (ou dans de la morve pour ceux qui ne connaissent pas la pâte Slime). Mais en fait c'est le seul survivant d'une race qui jadis vivait dans des galeries souterraines, et se nourrissait de détritus. Avec le temps, d'autres créatures se sont développées dans ces endroits, et ont massacré tous les Bobbies (race de Quiffy). Et comme si cela ne suffisait pas, la Colère des Robinets s'est abattue sur les cavernes, et ils larguent toute l'eau qu'ils peuvent fournir. Quiffy ne peut évidemment pas respirer sous l'eau, c'est pour cela qu'il a intérêt à se magner le cul (je ne sais même pas si les Bobbies ont un cul, d'ailleurs), avant d'être submergé. En clair, son but, c'est de bouffer tous les détritus de chaque tableau, en évitant et en tuant, à l'aide d'armes qu'il aura à ramasser, toutes les méchantes créatures qui hantent les lieux. Pour se déplacer, Quiffy réussit à faire comme Jeff Goldblum dans la "La Mouche", il se colle à toutes les parois. Remarquez, s'il a vraiment été taillé dans de la pâte Slime, c'est normal. Beuark.

ST 86 %

Ce sont tout d'abord les bruitages qui sautent aux oreilles, complètement déments, ressemblant un peu à ceux de Bumpy. Ensuite, c'est la taille des sprites, tout petits, qui d'une part laissent une aire de jeu appréciable et conséquente, et qui permettent aux personnages d'être complètement animés. Enfin, c'est l'humour dissimulé un peu partout qui apporte à Flood toute sa consistance, que ce soit dans les armes (grenade, bombe à retardement, boomerang, etc), ou dans l'attitude des personnages (presque aussi drôle que J.M. Destroy quand il essaye de lancer une cigarette en l'air afin de la rattraper par la bouche. On a fait une moyenne: il lance son clope entre douze et vingt-cinq fois avant de réussir, et nique un demi-paquet à chaque fois). Un scrolling multidirectionnel anime le décor et suit le personnage dans sa quête. Flood est un jeu bien réalisé, drôle et captivant, qui court sur trente-six niveaux, plus six niveaux parallèles. Niveaux que vous pourrez directement atteindre en début de jeu, grâce à des passwords donnés dans certains tableaux. Des images que l'on aimerait voir plus souvent.

Artemus

GRAPHISME	16	SON	16
ANIMATION	15	MANIABI	14

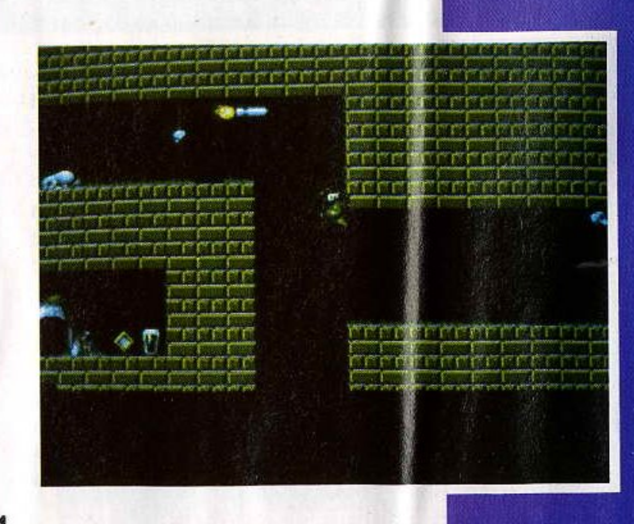
AMIGA 87 %

Alors là, Flood atteint son sommet. Il est beau graphiquement, l'animation est la même que sur ST mais les bruitages sont nettement plus clairs, plus fous et plus réalistes. Pour le reste, lisez la technique ST, c'est la même chose, même pour les cigarettes de J.M. Destroy (tout à l'heure, il se l'est même envoyée dans l'œil. Qu'il est con, ce JMD).

Artemus

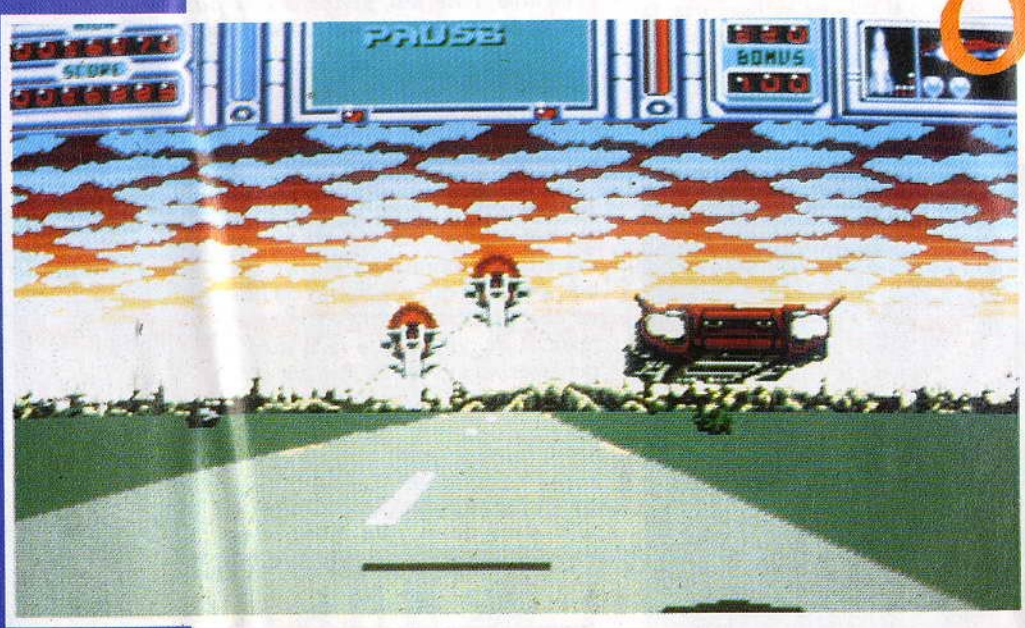
GRAPHISME	16
SON	18
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249F ENVIRON





Fire & Forget II



Titus met sa quatrième vitesse et nous balance Fire & Forget II. Ça va à donf!

A bord de votre super-véhicule qui vole et qui va vite, vous devez intercepter une bande terroriste transportant une bombe nucléaire. Ils vont très très vite, et se dirigent vers la ville afin de faire exploser tout une bande de scientifiques en congrès. Vous partez de la fin du convoi, et vous devez détruire un à un tous les robots et véhicules de formes diverses et variées, tout en ramassant du fuel (pour rouler) et du kérosène (pour voler). Vous avez en tout cinq niveaux à franchir, et à chaque fois, un gros camion à la fin du niveau. Attention, ne le loupez pas, c'est celui-là qui transporte la bombe nucléaire. Allez, je vous donne un petit conseil en passant: au quatrième niveau, un engin métallique viendra se coller à votre bagnole. Il s'appelle Tom, il ne vous fera aucun mal mais vous avez intérêt à le détruire rapidement, car Jerry, un deuxième engin, viendra lui tirer dessus. Evidemment, vu qu'il est collé à votre caisse, vous exploserez en même temps que lui. Pour le reste, je vous laisse vous débrouiller. Bonne chance, les gars!



AMIGA 87 %

Parlons tout d'abord de l'animation, c'est le plus impressionnant dans Fire & Forget II. Ça va viiiiite, c'est fou. D'ailleurs, pour preuve, les programmeurs ont installé un petit compteur en haut à droite de l'écran, pour vous indiquer le nombre d'images/seconde. Ça tourne aux alentours de vingt en général, et ça peut monter jusqu'à trente et une lorsque la voiture n'est plus à l'écran (autrement dit, quand vous vous crashez). Toujours dans l'animation, jetons un coup d'oeil aux cinq scrollings différentiels du ciel, plus celui du sol. Ses six scrollings donnent un mouvement réaliste au jeu. Une douzaine de musiques animeront les cinq niveaux, l'intro du jeu, l'instant où vous explosez et le game over. On peut y jouer au clavier, au joystick ou à la souris, c'est vous dire le choix qu'on a. Terminons par les graphismes, différents à chaque niveau pour les décors, et complètement déments pour les petits robots et véhicules que vous devez courser. Fire & Forget, c'est bô et c'est bien foutu. J'adopte.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

ST 86 %

Sur ST, il y a autant de scrollings différentiels et une aussi bonne animation. Il y a également autant de musiques, beaucoup moins évoluées que sur Amiga, mais gardant toujours les mêmes mélodies, et moins de couleurs, ce qui annule le beau dégradé du ciel. Mais bon, ce ne sont que des détails, le jeu restant toujours aussi jouable, aussi rapide et aussi efficace. Olé. *Artemus*



GRAPHISME	16	SON	14
ANIMATION	18	MANIABILITE	16

DISPONIBLE MI-SEPTEMBRE SUR PC, C64, ST ET AMIGA
PRIX NON COMMUNIQUE

ROTOX

PC

EDITEUR : US GOLD

TESTE PAR CRIS - PRIX : 249 F ENVIRON
Disponible sur ST, Amiga et PC.

Le lieutenant Kowolski, un mercenaire travaillant pour la Solar Exploration Co, a été gravement blessé. Celui-ci a été immédiatement transféré à la Cyborg Research Company et reconstruit pour devenir une formidable machine à tuer. Vous l'avez tous compris, le scénario est légèrement emprunté à l'illustrissime Robocop, cyborg de son état. Rotox (c'est-à-dire vous) sera mis durement à l'épreuve dans un univers 3D. Il s'agit, en effet, de tester sa résistance au mal. Dans l'ensemble, ce jeu est assez bien réalisé. Les effets 3D, quoique limités, sont agréables. On regrettera l'absence d'interface sonore du style Adlib ou encore des graphismes VGA un peu plus soignés mais bon! Malgré une bonne animation, ce logiciel sans prétention n'étonnera personne et pourrait bien tomber dans l'oubli au vu des prochaines nouveautés de la rentrée. A voir avant d'acheter...

GRAPHISME : 13 • ANIMATION : 14 • SON :10 MANIABILITÉ :15 **VERDICT : 63%**

ATOMIX

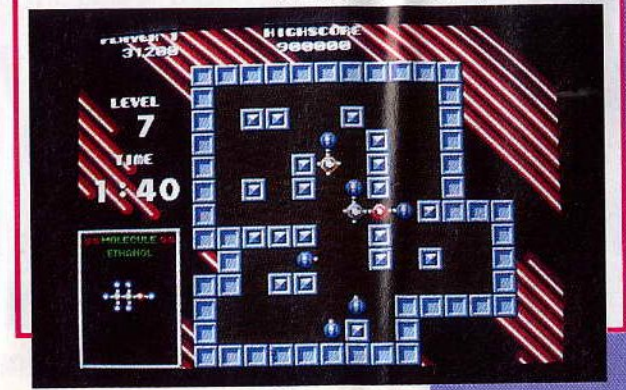
AMIGA

EDITEUR : THALION

TESTE PAR KAAA - PRIX : ENVIRON 200 F
Disponible sur ST , PC (CGA, EGA ET VGA)

Et comment que c'est fait une molécule? Et combien y en a de différentes? Toutes ces questions qui vous hantent l'esprit depuis tant d'années vont enfin trouver une réponse. Seulement, ce sera le fruit de plusieurs heures de concentration acharnée pour réussir à reconstituer la molécule, éclatée dans tout le tableau. Lorsque vous sélectionnez un morceau de la molécule avec votre curseur, vous ne pourrez le déplacer que verticalement ou horizontalement, et il ne s'arrêtera que lorsqu'il aura rencontré un obstacle. Ça demande une somme de calculs monumentale, et rapide de préférence, vu que le compte à rebours s'écoule vite. Une fenêtre, en bas à gauche de votre écran, vous indique la forme à reconstituer, avec son nom (ah mais parce que ce sont de vraies molécules que nous avons là. Ah mais oui!). Sur Amiga, les bruitages sont un peu meilleurs que sur ST, quant au reste, ça ne change pas d'un pixel.

GRAPHISME: 15 • SON: 15 • ANIMATION: 14
COMPLEXITE : 18 **VERDICT : 84%**





Police Quest II

MEGASTAR joystick

Votre nom est Bonds, non pas James mais Sonny, et vous êtes inspecteur de la brigade de Lytton. Votre mission, comme l'a fixée SIERRA, neutraliser Jessie Bains, l'Ange de la Mort.

C'est tout simple, vous êtes un inspecteur de la criminelle, et un bon. Vous faites votre métier en conscience en mettant derrière les barreaux de dangereux délinquants. Mais le métier a ses risques, comme par exemple quand une de vos «victimes» retrouve la liberté et décide de se venger du salaud qui l'a foutu en taule. Et quand vous apprenez qu'il s'agit de Jessie Bains, un fou meurtrier surnommé l'Ange de la Mort, vous avez de quoi vous inquiéter. Mais le boulot d'abord, votre job est de retrouver Bains et de le neutraliser. Cela vous obligera à vous entrainer au maniement des armes, ça peut toujours servir, à désarmer des bombes, à faire de la plongée sous-marine, à utiliser les ordinateurs de la police et bien des choses encore. Mais surveillez bien votre dos, car malgré que vous soyez parti en chasse, vous êtes aussi le gibier, et votre petite amie Marie sera inconsolable, même si vous êtes décoré à titre posthume.

AMIGA
92 %

Pour ce deuxième épisode de la série Police Quest, réalisée par un véritable officier de police sur la base d'affaires réelles, Sierra utilise sa réalisation habituelle pour les aventures 3D, irréprochable. Les mouvements du héros s'effectuent à la souris et toutes les autres actions se font au clavier. Un anglais correct est nécessaire mais une fois ce problème résolu c'est un vrai plaisir. Graphisme, animation et son se complètent superbement pour illustrer un scénario comme d'habitude très bon.

Duy Minh

GRAPHISME	17	ANIMATION	17
SON	16	COMPLEXITE	16

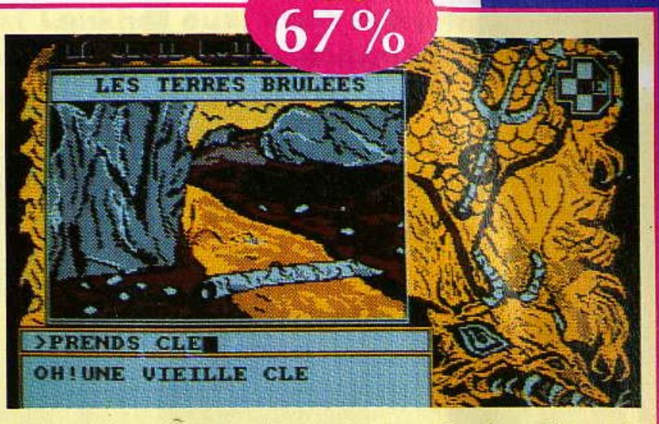
PRIX :ENVIRON 260 F
DISPO SUR AMIGA ET PC

La secte noire

Tiens, ça faisait bien longtemps qu'on avait pas eu un jeu d'aventure sur CPC. C'est Lankhor qui s'y colle avec La Secte Noire.

Mon village, Issegeac, je l'aime comme s'il m'avait donné le jour. Ses rues paisibles, ses habitants peu nombreux, mais si sympathiques, René, l'idiot du village, M'sieu l'curé, et toute ma famille. Tout était pour le mieux dans le meilleur des mondes, jusqu'au jour où... un étranger mystérieux déroba le Grimoire. Je vois à votre visage impassible, et quelque peu incrédule, que vous ne saisissez pas la gravité de la situation. Je vous pardonne, car vous n'habitez pas Issegeac, et seuls les habitants de ce lieu peuvent comprendre l'ampleur d'une telle disparition. C'est qu'il y a bien longtemps, une malédiction était tombée sur le village. Nous fîmes alors appel au grand Honorius, exorciste de son état, il gicla la malédiction en beaucoup moins de temps qu'il n'en faut à J.M. Destroy pour tenter d'attraper une cigarette au vol, et nous confia un grimoire en précisant que nous ne devions pas l'égarer, auquel cas la malédiction reviendrait au galop. Vous l'avez deviné, je dois maintenant prendre la route pour retrouver ce livre magique.

CPC 67 %



Classique. C'est le mot qui qualifierait le mieux ce jeu d'aventure. Lankhor nous avait habitué à des innovations avec le Manoir de Mortevielle, par exemple, mais là, la Secte Noire utilise les techniques les plus courantes exploitées dans les jeux d'aventure du passé. L'écran est divisé en plusieurs zones: une fenêtre graphique, une ligne de texte décrivant le lieu de façon sommaire, quelques lignes servant à recevoir les commentaires de l'ordinateur, et le tout entouré d'une illustration (avec en incrustation, en haut à droite, les directions possibles). Vous tapez vos actions au clavier, et un analyseur syntaxique fort strict tentera de comprendre et d'exécuter l'ordre donné. Les graphismes sont plutôt bons, avec quelques écrans réellement réussis. Certains lieux sont introduits par des petites musiquettes, mais qui ne sont malheureusement pas en interruption, ce qui fait que vous devez attendre leur fin avant de continuer à jouer. La réalisation choisie étant le mode 1, fait que d'un lieu à l'autre, les couleurs des images changent et, par là même, changent les couleurs du dessin de fond. La secte Noire n'apporte rien de nouveau, et s'apparente plus au mythique Sram (sans avoir son charme), qu'à la première réalisation de l'éditeur. A ne conseiller qu'aux fanas de ce type de jeux, qui, il est vrai, s'amuseront certainement beaucoup, car les lieux sont nombreux et le scénario relativement complet.

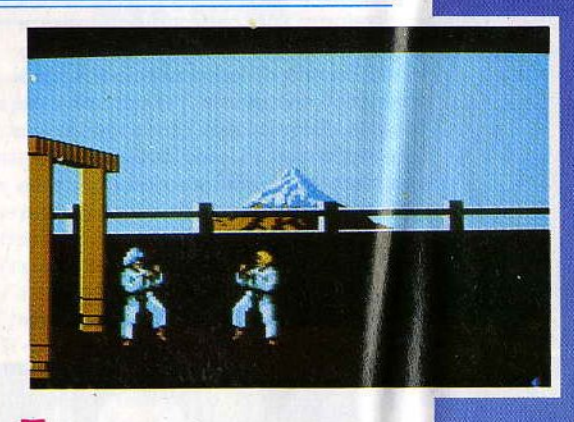
Seb

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	Néant
DIFFICULTE	16

DISPO SUR CPC. PRIX : 179 F

Karateka

Broderbund lance sur le marché une version CPC de Karatéka, un soft qui était entré dans la légende du temps de l'Apple II. Enfilez votre kimono.



La forteresse du seigneur Akuma se situe au sommet d'une montagne aux parois abruptes. Très bien pour lui, mais j'en ai rien à battre, me direz-vous. Bien, et si je précise qu'il détient actuellement la très belle princesse Mariko dans ses geôles? Eh oui, il me semblait bien, je vois briller une lueur lubrique dans vos yeux, mais laissez-moi vous dire qu'Akuma n'étant pas très partageur, et même un peu égoïste, il a chargé ses guerriers de massacrer le moindre intrus tentant de s'introduire dans son palais. Les gardes sont nombreux, et sont tous des combattants hors pair. Vous partez quand même? Très bien.

CPC 55 %

Karateka ne tient pas ses promesses. Je garde un souvenir ému de la version originale, qui m'avait laissé collé à mon clavier tant de temps. Mais là, la version CPC n'arrive pas à la cheville de celle de son grand-frère (pour ne pas dire grand-père). Les sprites sont tout de même bien animés, mais ont une allure plutôt carrée. Les musiques sont ignobles, et même mon chien qui écoute des versions remix Hard rock-House de Claude François et les Bee-Gees, m'a demandé de couper le son de mon Amstrad s'il te plaît merci. De plus, diriger son karatéka au joystick n'est pas une mince affaire. Quand vous faites plusieurs mouvements rapidement à la suite, l'ordinateur ne suit plus, et le personnage continue à bouger quand vous arrêtez. La difficulté du jeu étant élevée, combinée avec la mauvaise maniabilité, cela fait un jeu quasiment impossible. Un Karateka plus raté que téka.

Seb

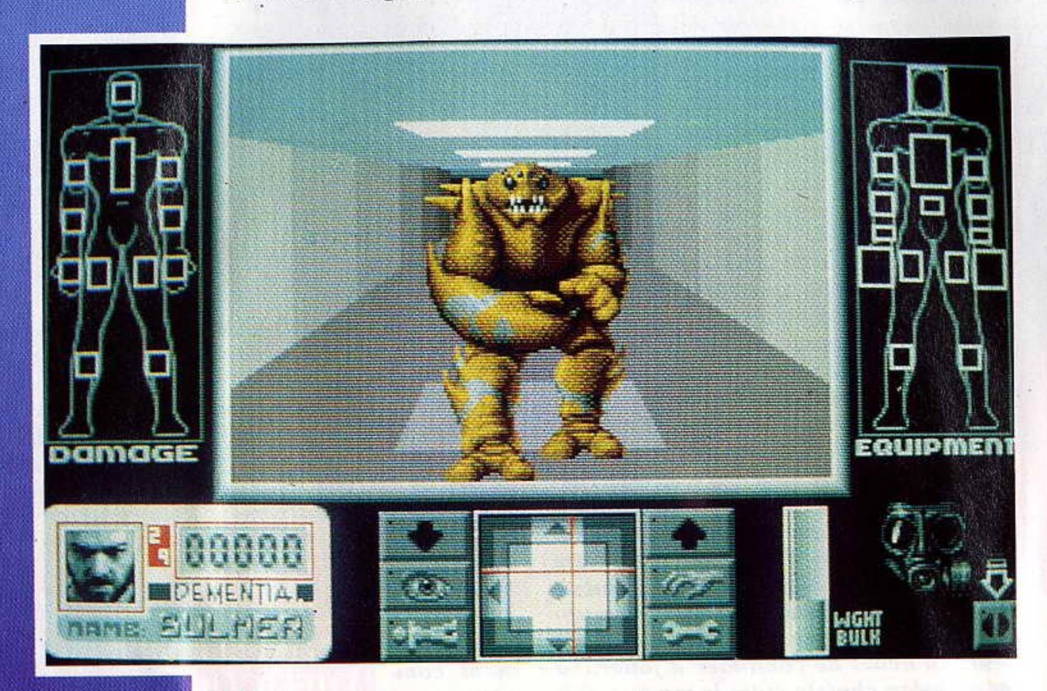
GRAPHISME	12
SON	9
ANIMATION	14
MANIABILITE	10

DISPO SUR CPC (DISK ET K7), ST, PC
PRIX : 199 F, 149 F POUR LA VERSION CPC K7

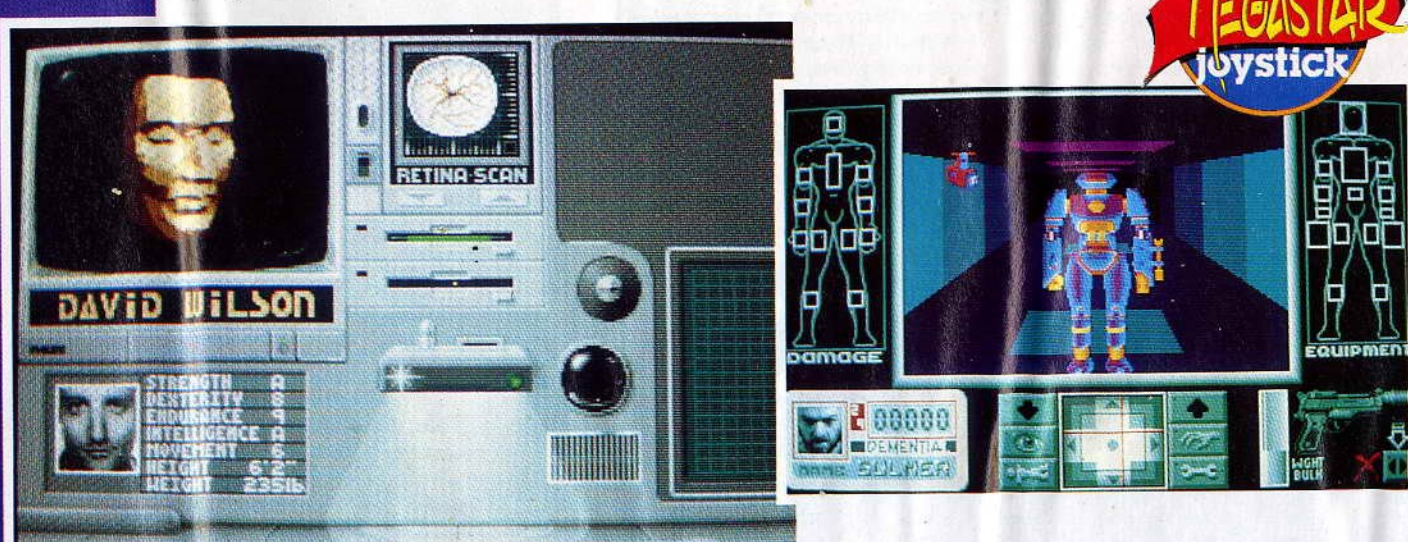


Corporation

La phrase qui surligne un article est appelée "Chapeau" en terme technique. Elle doit obligatoirement comporter le nom du jeu – Corporation – et le nom de l'éditeur – Core Design. Ceci est donc un bon chapeau.



L'U.C.C est une multi-nationale spécialisée dans la fabrication d'androïdes domestiques. Pendant une bonne dizaine d'années, cette entreprise a largement prospéré, et est devenue suffisamment importante pour tenir un rôle d'équilibre financier dans le pays. Depuis peu, un bruit court comme quoi l'U.C.C ferait des expériences pour réaliser des androïdes guerriers, et il y aurait même eu une bavure: une bonne femme aurait été tuée par un robot d'une violence non-règlementaire, ces derniers étant programmés pour ne pas toucher aux humains. Vous avez été envoyé en mission par le gouvernement dans l'usine de la multi-nationale, afin de localiser et de ramener le fruit de ces éventuelles expériences. Une fois sur place, et c'est là que le jeu commence, vous devez chercher des indices vous permettant de passer de niveau en niveau (y en a seize en tout), en évitant tous les pièges, et je peux vous dire qu'il y en a beaucoup. L'usine est entièrement surveillée par caméra vidéo, les couloirs sont truffés de faisceaux infra-rouges et un bon paquet de vigiles robotisés vous attendent au moindre déclenchement d'alarme. Pour réussir votre entreprise, vous avez sur vous tout un tas de matériel indispensable, d'armes et de gadgets divers, tel que des lunettes hyper-perfectionnées (encore mieux que des Vuarnets) pour voir les faisceaux lumineux, la chaleur et certains pièges visibles uniquement sous une lumière particulière. Le tout se passe en 3D calculée, avec une manipulation tout à la souris et un pavé directionnel pour vous déplacer. C'est un boulot pour un James Bond du futur.



AMIGA
92%

Une musique et des bruits de pas digitalisés se font entendre au générique, sur une petite séquence vous laissant supposer la première bavure d'un androïde violent. Les décors, carrés et sobres, sont dans les tons grisâtres; et les personnages, robotisés pour la



plupart, monstrueux pour les autres, seront formés de gros pixels au fur et à mesure que vous vous rapprocherez d'eux. Pendant votre aventure, quelques sons accompagneront vos actions et les impacts de projectiles. A droite de votre écran, une silouhette de vous-même vous indiquera votre niveau de blessure, que vous pourrez amoindrir en trouvant des médocs, ou en vous servant de ceux que vous aurez peut-être pensé à acheter en début de jeu. Une particularité: la possibilité de sortir de votre corps en entrant dans un état d'hypnose, et d'observer tout l'étage dans lequel vous vous trouvez, vu d'en haut. Cette particularité ne peut s'employer qu'à certains moments, mais je garderai le mystère. Une dernière chose qui sort du commun et que je voudrais vous annoncer avant de vous laisser poursuivre la lecture du meilleur canard de micro du monde: si vous envoyez votre photo à l'éditeur, vous pourrez avoir votre jeu personnalisé, avec votre tronche en 3D calculée (elle pourra faire un quart de tour de chaque côté) dans une fenêtre. C'est la classe.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	16
DIFFICULTE	16

DISPO DEBUT SEPTEMBRE SUR ST, AMIGA PUIS, PLUS TARD, SUR PC. PRIX : ENVIRON 250 F SUR ST, AMIGA ET 310 F SUR PC

Rody et Mastico II

Eh oui, c'est Lankhor eux, mais cette fois avec le retour de Rody, dans: Rody et Mastico II , je ne dirai pas "le retour de la vengeance" car Kaaa l'a déja fait, et en plus c'est une vanne nulle (mauvaise foi, mauvaise foi...).

Bientôt Noël, tout le monde il est content, les enfants car ils vont encore recevoir des poupées et des Goldoraks (comment ça? Ouais, bah d'mon temps c'était des Goldoraks! (Note de Destroy: de mon temps, à moi, on était content quand on avait une orange pour Noël. C'était dur, la guerre. Et en plus, on n'avait pas de déodorants corporels)), les arbres car on va les massacrer à la hache et les mettre dans les salons avec des boules et des guirlandes, et le père Noël car c'est sa seule sortie de l'année. Seulement, cette année, il y a un problème, et avec le père Noël justement. Figurez-vous qu'il a été enlevé par une ignoble sorcière dont le but est de voir pleurer de dépit tous les enfants de la terre devant leurs chaussures vides. Enfourchez votre vélo magique, et partez avec votre ami Mastico pour arranger ça, non mais des fois...





CPC
78%

Vous l'avez certainement compris, vu les photos et l'histoire, Rody et Mastico II est un jeu éducatif, il conviendra donc aux enfants de 7 ans environ, ou aux arriérés de 35 ans. Le principe du jeu est basé sur le "viens là que j'te raconte une histoire", mais l'ordinateur apporte en plus un côté graphique et musical. Chaque étape du jeu est ponctuée de musiques et d'un dessin d'une demi-page en couleur. D'autre part, Mastico (le robot) décrit les scènes et pose des questions au joueur (Rody) qui devra répondre en pointant la réponse correspondante à l'écran. Les phrases du robot s'affichent à l'écran, mais sont en plus parlées, le jeu étant doté de synthèse vocale. Le problème étant qu'il est quasiment impossible de comprendre ce qu'il dit sans lire en même temps les phrases à l'écran. Les joueurs devront donc être obligatoirement lettrés. A tout moment il est possible d'arrêter l'histoire, et d'accéder au mode coloriage. Le dessin s'affiche sans aucune couleur, et c'est à vous d'en coller partout. Vous pourrez même sauvegarder vos œuvres. Quant aux graphismes, ils sont très jolis, clairs et suffisamment naïfs (ce n'est pas péjoratif) pour que les enfants distinguent un écureuil d'une vieille sorcière. Mis à part le petit problème de la synthèse vocale (qui reste amusant, un robot ayant un cancer de la gorge, c'est à hurler, non?), Rody et Mastico II est un très bon soft que je vous conseille vivement si vous avez des enfants, des petits frères, des petites sœurs, ou des JM Destroy.

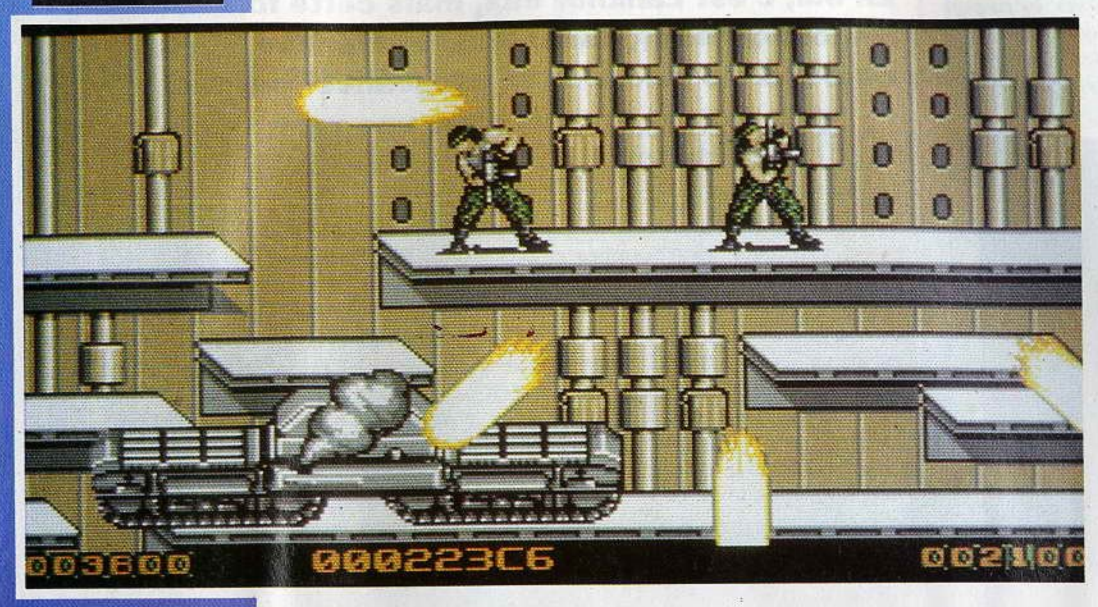
Seb

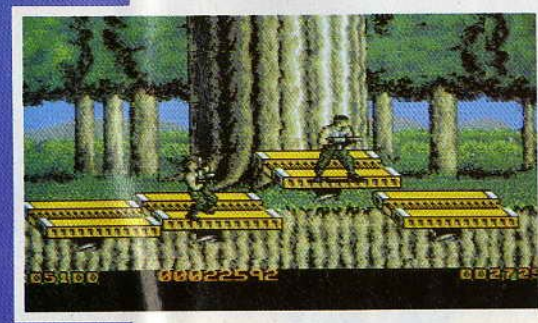
GRAPHISME	17	SON	16
ANIMATION	NEANT	INTERET	15

DISPONIBLE SUR CPC, ST ET BIENTOT SUR AMIGA, PC
PRIX : 249 F

tests

Midnight Resistance





Mitraillette au poing, Océan vous lance à la poursuite d'un kidnappeur fou qui veut devenir le Maître du Monde. Maman, bobo !!

Le Commissaire (c'est sous ce nom qu'on le connaît et qu'il commet ses méfaits) a kidnappé votre famille. Déjà, c'est pas marrant pour vous, mais malheureusement, votre grand-père est un savant hyper-connu, et le Commissaire compte se servir de ses talents pour devenir le maître du monde (de toutes façons, 1542 mégalomanes ont tenté de le devenir avant lui, et personne n'a réussi. Alors, faut pas s'inquiéter). Le méchant dictateur possède évidemment une armée de malfrats, tous aussi sanguinaires les uns que les autres. Votre sang ne faisant qu'un tour, vous voilà parti à la recherche de votre famille, en emportant avec vous une bonne grosse mitraillette. Ça va cartonner dans le repaire des méchants, d'autant plus qu'en récoltant un certain nombre de clefs vous pourrez acheter des armes de plus en plus démentes dans les niveaux prévus à cet effet. Si vous n'avez pas peur de vous attaquer de plein front à un tank et de tenter de le détruire avec votre petite pétoire, c'est une mission pour vous. Mais si vous ne vous sentez pas le courage d'affronter seul cette entreprise, vous pourrez toujours demander à un pote de venir avec vous. Eclater des ennemis à grands coups d'armes à répétition, c'est quand même plus marrant à deux.

ST 75 %

Les personnages de Midnight se déplacent avec lenteur, ce qui est en décalage avec la vitesse à laquel ils dégainent. Dommage, car tout le jeu a une pêche d'enfer, et les moments où ils courrent cassent l'ambiance. Mais en jouant à deux, on arrive à s'éclater durant toute la partie. Les graphismes ne sont pas du grand art, étant réalisés dans la plupart des niveau avec le strict minimum. On peut manipuler les joueurs au joystick ou au clavier, et ils répondent impeccablement aux commandes. Pour le son, nous avons droit à tout ce qu'il y a de plus classique dans le genre, sans en rajouter. Midnight Resistance plaira toutefois par son côté "rentre dedans", et grâce à l'option deux joueurs.

Kaaa

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	13
MANIABILITE	15

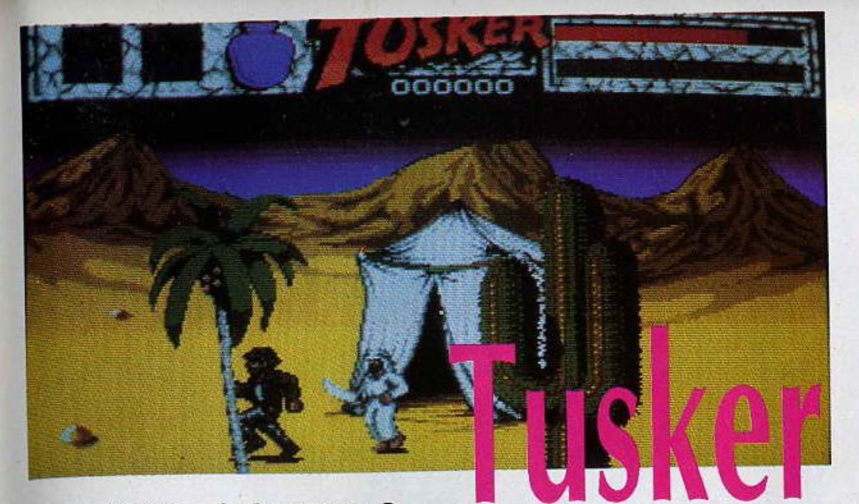
DISPO SUR ST AMIGA
PRIX : ENVIRON 249 F

AMIGA 79 %

Sur Amiga, Midnight Resistance est d'un autre niveau. Ah, ça oui, il faut bien le dire. D'abord, la musique est nettement plus travaillée, ainsi que les bruitages. Ça fait toujours plaisir. Ensuite, les graphismes sont plus fins et plus travaillés, ce qui nous réjouit de plus belle. Pour l'animation lente des personnages, c'est pareil. Un détail toutefois, qui vaut aussi bien sur la technique ST qu'Amiga, l'impossibilité de revenir en arrière. Lorsque le scrolling horizontal du décor a passé une scène, on ne peut en aucun cas la revoir. Pour les plus exigeants, Midnight Resistance est un bon investissement et un merveilleux défouloir.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	13
MANIABILITE	15



Tusker

Grâce à System 3, vous allez vivre l'aventure avec un grand A (de sable).

Votre défunt papa était quelqu'un de tout à fait exeptionnel, puisqu'il a passé la majeure partie de sa vie à chercher le Cimetière des Eléphants. Il en est d'ailleurs mort, visiblement assassiné dans des conditions assez gerbantes. Ceci dit, en tant que digne fils de l'aventurier fou, et grâce au journal intime de votre père que vous avez récupéré à sa mort, vous voilà parti à votre tour dans le continent noir, avec vos poings et votre courage pour tout bagage. Ça va bastonner au pays des arabes, et pour vous, le désert va perdre tout son charme, et ressemblera plus à un immense champ de bataille qu'à un circuit touristique pittoresque.

Kaaa

AMIGA
70%

Votre personnage (ça doit être le frère jumeau d'Indy, vu la ressemblance) court dans le désert à la recherche d'objets à ramasser, de passages secrets à emprunter et d'ennemis plus ou moins sanguinaires à trucider. Tusker c'est de l'aventure/arcade où votre joystick vous servira pour vous battre (tous les coups sont permis, avec plusieurs armes différentes) et votre clavier vous permettra de sélectionner l'un des seize objets dissimulés sur votre parcours. Question graphismes c'est bien dessiné tout en étant pas trop chargé et assez simple: le désert est jaune avec trois palmiers qui se battent en duel, les grottes sont bleu-foncé, etc. Le héros se manipule aisément et est bien animé avec plusieurs phases intermédiaires dans un mouvement, ce qui lui donne une souplesse appréciable. Au générique et durant tout le jeu, une musique digitalisée rythme ses aventures, ce qui apporte une certaine pêche aux actions. Tusker demande autant de réflexes que de réflexion, ce qui est tout à son bonneur.

GRAPHISME	11
SON	14
ANIMATION	12
MANIABILITE	12

ST
71%

Sur ST, les graphismes de Tusker sont un peu moins fins que sur Amiga, l'animation un poil plus lente (à moins que ce soit la monotonie du décor, vide et répétitif, qui lasse au point de devenir insuportable) et la musique, plus crado et présente durant tout le jeu, mais ça étonne déjà moins. Que dire de plus si ce n'est que le personnage répond plutôt mal aux commandes par joystick, et que les bruitages qui donnaient sur Amiga un semblant de réalisme disparaissent avec cette version. Tusker ne restera pas longtemps dans les memoires, et encore moins dans mes étagères.

GRAPHISME	12
SON	13
ANIMATION	13
MANIABILITE	12

PRIX :ENVIRON 230 F
DISPO SUR ST ET AMIGA

IMPOSSAMOLE

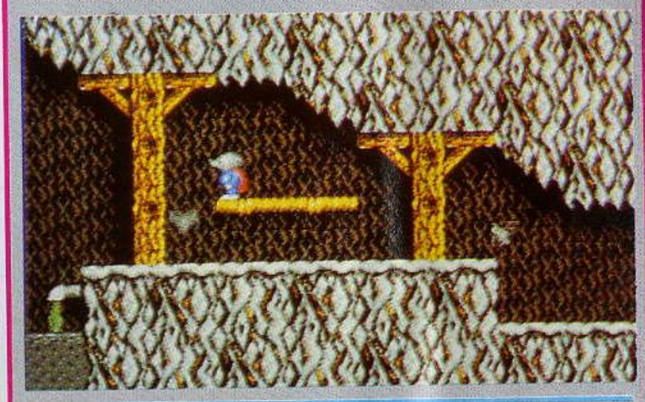
ST

EDITEUR : GREMLIN

TESTE PAR CRIS - PRIX:ENVIRON 200 FRS
DISPONIBLE SUR ST

Monty Mole, une brave petite taupe, a été capturée par un vaisseau extra-terrestre. Les occupants de ce dernier obligent Monty à vaincre 5 gardiens qui "auraient" volé des textes sacrés d'une extrême importance. Diable! Au commencement du jeu vous pourrez choisir un des 5 mondes que vous devrez traverser en évitant au passage quantités de bestioles plus horribles les unes que les autres. Tenant sur une seule disquette, ce jeu d'arcade est très complet. Les graphismes sont précis et doux et l'animation est dans l'ensemble très fluide. La musique qui accompagne le tout est elle aussi tout à fait reussie. Bref, d'un point de vue technique rien ne nous a semblé louche. Et c'est tant mieux! Impossamole vous fera passer de bons moments.

GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 15 • SON : 15
MANIABILITÉ : 16 VERDICT: 86%



VENUS

AMIGA

EDITEUR GREMLIN

TESTE PAR KAAA - PRIX : ENV 210 FRS
DISPONIBLE SUR ST EGALEMENT

Vénus sur ce nouveau standard prouve une fois de plus ce qu'on ne peut se cacher plus longtemps : le son, sur Amiga, est nettement meilleur que sur ST. Les graphismes, splendides au demeurant, restent les mêmes sur Amiga, je rappelle brièvement l'histoire: les hommes ont pollué la terre à force de balancer des pesticides, des insecticides, des nitrates (voici un joli coin de nature pour vous présenter le Rat Machine...), et tout ça, beurk. Résultat: des insectes mutants se sont formés un peu partout, et bouffent tout, tout, tout. Les hommes, dans leur extrême intelligence de l'équilibre écologique, ont construit un robot-mouche, envoyé sur le terrain pour détruire les vermines. Tout au long de son chemin, elle pourra récolter des bonus, des armes ultra-perfectionnées, des vies en plus, du temps (car le temps lui n'attend pas) et de l'énergie, en tirant sur les boules apparaissant à la mort des insectes mutants.

GRAPHISME : 17 • SON : 16 • ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15 VERDICT : 90%



Turrican

Le vice de la destruction, de la souffrance et de la mort vous avait pris très tôt, je me souviens. Tout petit déjà vous preniez un malin plaisir à jeter vos Big-Jim du neuvième étage, et à enfermer les poupées Barbie de votre petite sœur dans le frigo (tout en haut, là où c'est très froid). Alors pensez donc, avec Turrican, vous êtes comblé. Vous allez diriger Devolon, le héros sanguinaire recouvert de métal, et armé jusqu'aux dents (et il les a toutes, ses dents), vous allèz massacrer tous ces aliens, ces robots minables, et toutes les autres créatures que vous rencontrerez. Et des rencontres vous en ferez, tout au long des 5 mondes que vous devez dévaster, cela va du bipède métallique au ver de terre géant et cracheur de feu, en passant par les chauve-souris. Chaque monde est divisé en deux à trois niveaux, et dans chacun d'eux, vous pourrez utiliser vos armes variées (laser, mines, champ de force, tirs multiples), et aux hasards de vos promenades mortelles, vous pourrez ramasser des pastilles qui amplifieront le pouvoir dévastateur de vos tirs. A vos joysticks, hurlez un bon coup, et c'est parti.





Encore des robots, encore des aliens, et toujours des contrées inconnues, me direz-vous. Mais attention, ne ricanez pas trop vite, Turrican de Rainbow Arts vous donnera du fil à retordre. Voire même à re-retordre.

MEGASTAR joystick

CPC 90%

Ne tournons pas autour du pot, allons droit au but, la version CPC de Turrican est très réussie. Je dirais même que dans cette catégorie de jeux, c'est certainement le meilleur sur cette machine. Gryzor avait marqué les joueurs, en son temps, Turrican devrait avoir le même succès. Le jeu est en mode 0, les couleurs sont bien choisies, et donne un certain réalisme aux éléments de décor. Les sprites, fins et colorés, sont bien animés, et les déplacements du personnage sont décomposés en bon nombre de phases, ce qui donne une bonne fluidité à sa démarche. Chose rare sur Amstrad, ce soft bénéficie d'un scrolling multi-directionnel. Mais non content de vous déplacer dans tous les sens, ce scrolling est en plus fluide et ne ralentit pas l'action. La présence de nombreux sprites à l'écran, d'ailleurs, ne ralentit pas non plus la vitesse de déplacement de votre personnage. En conclusion, Turrican est un soft indispensable à tous les possesseurs de CPC qui apprécient les jeux où l'on tire de tous les côtés, et où l'on massacre une palette variée de monstres et d'extra-terrestres.

Seb

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	18
MANIABILITE	17

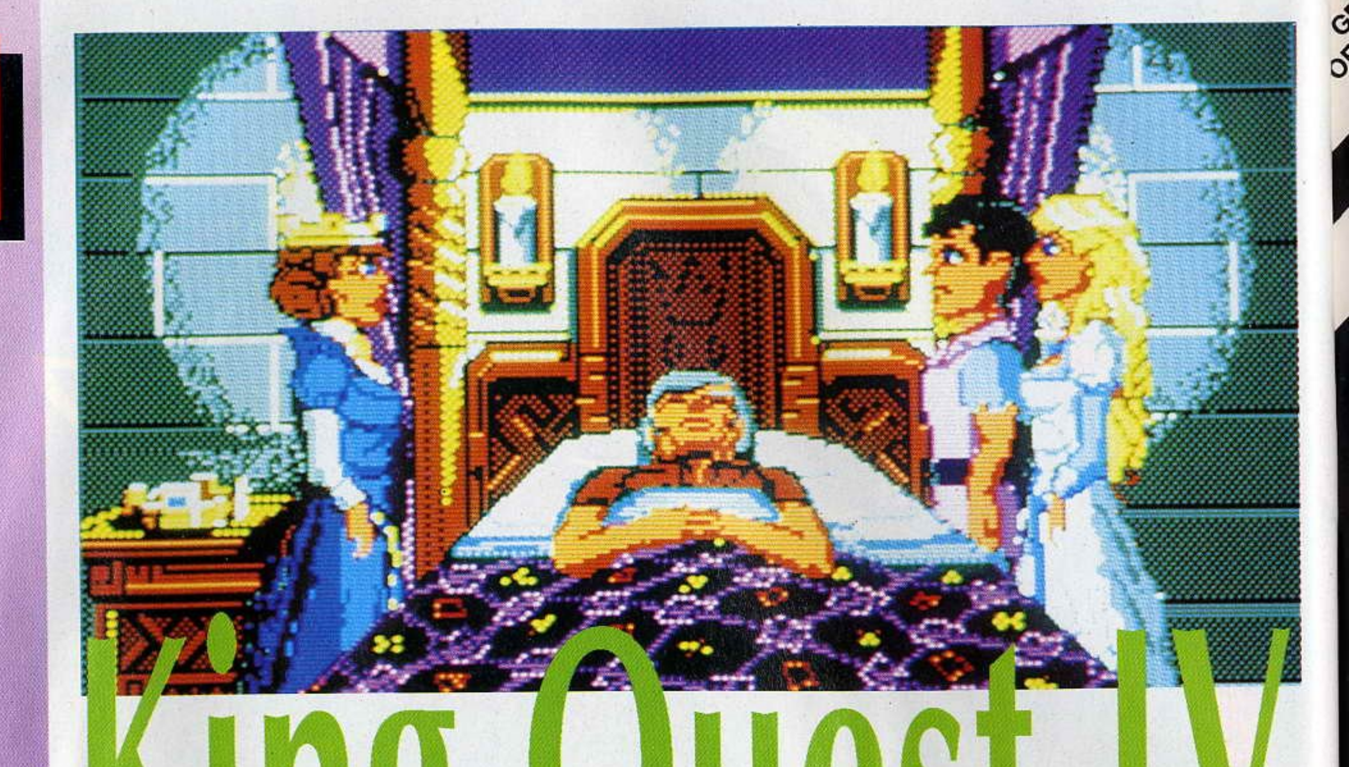
DISPO SUR CPC DISK, K7, C64, AMIGA, FIN SEPTEMBRE SUR ST
PRIX : VERSION CPC K7 99 F, DISK 149 F, VERSION ST ET AMIGA 199 F

J'arrive!

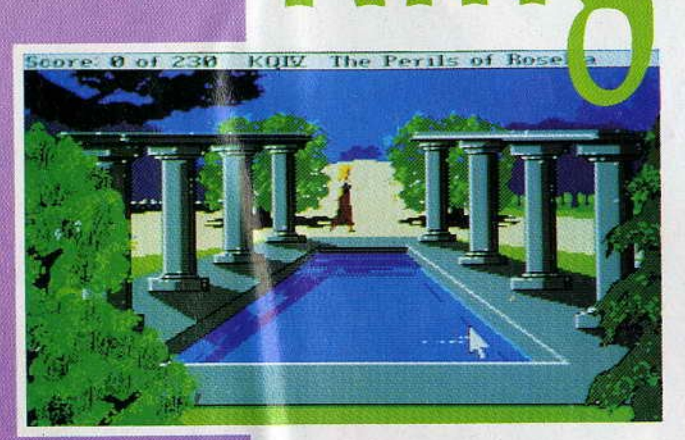




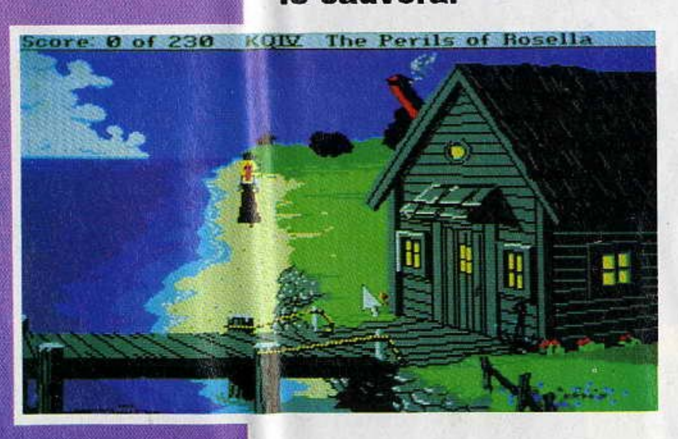
The Walt Disney Company



King Quest IV



Le bon roi Graham est au seuil de la mort. Sierra vous propose d'incarner sa fille Rosella partie en quête du remède magique qui le sauvera.



Pour ce quatrième épisode de la série King Quest, le héros n'est pour une fois pas un viril chevalier vaillant et sans reproche, mais une jeune et fragile princesse. Comment cela a-t'il pu se produire me demanderez-vous? Eh bien tout a commencé par une simple réunion de famille, la famille royale: le roi Graham, sa femme Valanice et ses deux enfants Alexander et Rosella. Au cours de celle-ci, le roi avait décidé de léguer son chapeau d'aventurier à ses enfants, ne se sentant plus d'âge pour de telles périgrinations. Mais pendant la cérémonie, il s'évanouit et après qu'on l'eut transporté dans sa chambre il fallut se rendre à l'évidence, il était aux portes de la mort, souffrant d'un mal inconnu. En larmes, la princesse Rosella s'isola dans la salle du trône pour cacher son chagrin. C'est là que le miroir magique s'adressa à elle en lui proposant son aide. D'abord hésitante, Rosella finit par écouter la magicienne Genesta qui lui parlait par le miroir et la suivit dans son monde où se trouvait un arbre dont le fruit rendait la santé. Mais une fois avec Genesta, Rosella se retrouva avec deux problèmes, d'une part retrouver l'arbre, et d'autre part aider Genesta à retrouver ses pouvoirs magiques, seuls capables de renvoyer Rosella chez elle. Là commence l'aventure de Rosella dans ce monde magique, peuplé de pauvres pêcheurs, de grenouilles avec des couronnes d'or, d'une sorcière malveillante, et de milliers d'oiseaux. Saura-t'elle sauver Genesta et son père, à vous de le dire.

AMIGA
85 %

Décidément, commenter techniquement un jeu d'aventure Sierra devient difficile si je ne veux pas me répéter: superbe réalisation, beau graphisme, animations dans tous les coins, musique ponctuant parfaitement l'action et scénario fait main. L'héroïne se dirige à la souris et toutes les autres actions doivent être entrées au clavier, un bon anglais est requis. C'est comme d'habitude un travail d'artiste, on se plonge dans un Sierra comme dans un bon livre et on en ressort heureux.
Duy Minh

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	17
COMPLEXITE	16

PRIX :ENVIRON 280 F
DISPO SUR PC ET AMIGA

The Plague

Pour assouvir vos instincts bestiaux et votre soif de violence, Innerprise vous donne la possibilité de vous prendre pour un petit Rambo sanguinaire.

AMIGA
81 %

C'est sur six niveaux dont les graphismes vous éblouiront la vue que le personnage de The Plague va évoluer. Ressemblant un peu à ceux de Fire & Brimstone, les décors du jeu sont beaux et coloriés avec goût. Les personnages, tantôt dans le pur style Shoot'Em Up (chenille hyper-articulée...) tantôt frisant les graphismes de Shadow Of The Beast (yeux rebondissants, énormes insectes volants...) sont tous animés avec rapidité et fluidité. Bref, c'est bien beau. Une musique digitalisée anime le générique, tandis que pendant le jeu, vous n'entendrez que quelques bruitages symbolisant les impacts, votre mort et quelques actions. Durant le jeu, vous pourrez vous procurer six armes différentes, plus monstrueuses les unes que les autres. The Plague est un jeu d'arcade linéaire, autrement dit c'est à force de jouer que vous connaîtrez les emplacements et les déplacements de vos ennemis, et donc la meilleure façon de les tuer. Un petit plus qui fait plaisir à voir, la possibilité d'apporter sa propre signature graphique dans le tableau des high-scores. The Plague apportera au fou d'arcade tout ce qu'il demande, avec une bonne réalisation en plus. Youkaïdi-aïda.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

PRIX : ENVIRON 230 F
DISPO SUR AMIGA

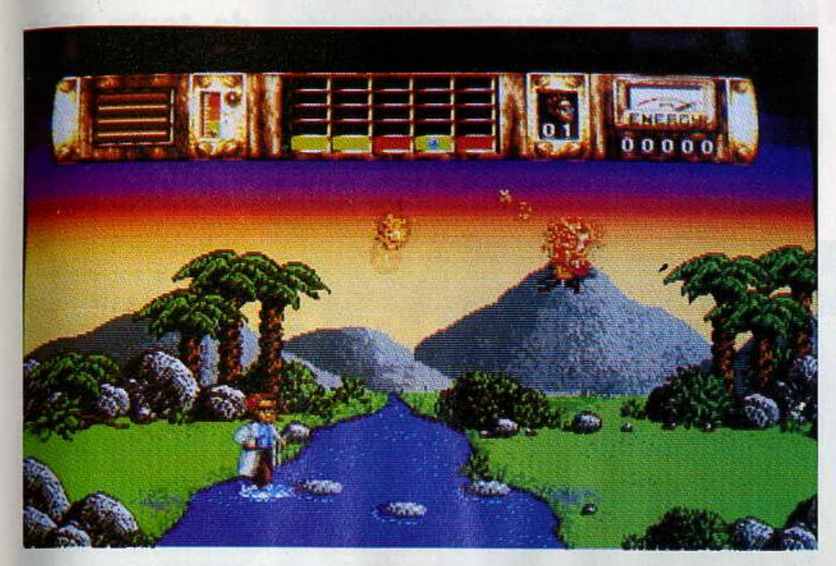


« Ratatatatata, baoum, crève-crève». Voilà en quelques mots le but et la raison de vivre du héros de The Plague. Mitraillette aux poings, foulée agile et absence de tous sentiments, il va devoir éliminer tous les êtres vivants se trouvant à la portée de son arme. Mais ne jugez pas hâtivement le comportement de notre homme, et ne le traitez pas de meurtrier sans foi ni loi, car il a de bonnes raisons d'agir ainsi. En effet, notre beau blond au corps athlétique va peut-être sauver tous les habitants de la planète d'une épidémie de peste ravageuse, sortie tout droit d'une expérience génétique foireuse. Ce sont là des mutants horribles, victimes du virus, qu'il devra tuer, afin de cerner et faire disparaître la peste. C'est à la source même du mal que notre héros devra se rendre, en tuant des monstres de plus en plus dangereux et en évitant des pièges mortels vachement bien dissimulés. A vous de jouer, et pas de pitié pour les mutants!



C'est en écoutant la chanson de Michel Fugain: "Je n'aurai pas le temps", que Vivid Image a pensé à Time Machine. Maintenant, avec dix bons millions d'années devant lui, il n'a plus de raison de se plaindre.

Time Machine



Le gentil professeur Spott était tranquillement en train de tripatouiller sa machine à voyager dans le temps, quand une bande de terroristes sans vergogne est venue balancer des pétards dans son fourbi. Il faut dire que le voyage dans le temps, c'est son passe-temps (si je puis dire), au prof. Et depuis quelques temps (encore!) il ne se consacre qu'à cela. Mais voilà que le choc de l'explosion fout tout son matos en l'air, et le projette dix millions d'années en arrière. Il se retrouve tout seul, sans ses trucs et ses machins lui permettant de repartir, au milieu d'une plaine disparue depuis des millénaires. Une seule solution (je sais, elle est osée, mais c'est la seule qu'il a trouvé), faire évoluer la planète suffisamment rapidement pour se voir arriver son époque à lui. Dorénavant, toutes ses actions auront une réaction sur l'évolution de la planète, et le sort de centaines de milliers de générations est entre ses mains de scientifique fou.

AMIGA 76%

Le professeur se balade dans des décors représentant chaque époque avec une bonne définition graphique. Bien animé, le grand sprite nous servant à l'occasion de héros pourra sauter, se baisser et balancer des décharges électriques sur ses ennemis et sur les objets pour les déplacer. Durant l'aventure, on pourra constater un certain nombre d'animations secondaires (éjaculation de volcan, etc) apportant au jeu un réalisme appréciable. Vous dirigez le professeur au joystick, chaque action est ponctuée d'un petit bruitage classique, et le joueur devra réflechir, penser et faire bouillir ses méninges pour passer d'une époque à l'autre. Je vous assure que compacter dix millions d'années pour les faire tenir dans quelques heures, ce n'est pas un boulot à la porté de n'importe qui. Et ce n'est pas Danboss qui me contredira.

Kaaa

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	14
DIFFICULTE	16

DISPO SUR ST, AMIGA, CPC, C64
PRIX : N.C.

FIRE AND BRIMSTONE

AMIGA

EDITEUR FIREBIRD
TESTE PAR KAAA. Disponible sur ST et Amiga.
PRIX : ENVIRON 250 F

Revoilà Thor, notre dieu sauveur de l'humanité. Enfin, espérons-le, car c'est à vous que revient cette tâche. Thor va devoir chasser les mauvais esprits et détruire Héla, une méchante pas belle qui a plongé le monde de notre héros dans les ténèbres les plus noires. Héla se trouve au neuvième niveau, et avant de l'affronter, il faudra réussir les huit premiers, en évitant et tuant tous les monstres, et en récoltant les fragments d'une clef d'argent, permettant d'ouvrir la porte du monde suivant. Souvent, quelques fragments se trouvent dissimulés dans des passages secret, accessibles grâce à l'utilisation de certaines potions magiques, que vous récolterez en tuant notamment des sorcières. Les graphismes de Fire & Brimstone sont identiques à la version ST, toujours aussi beaux, et les sons, à votre grand étonnement, sont également les mêmes. Ce jeu était excellent sur ST, il est excellent sur Amiga, que demande le peuple?

GRAPHISME:17 • SON:15 • ANIMATION:17
MANIABILITE:16 VERDICT : 88%



VOYAGER

PC

EDITEUR : OCEAN
TESTE PAR CRIS. DISPONIBLE SUR ST,AMIGA
PRIX : ENVIRON 199 F

Voyager a été développé il y a presque un an sur ST alors que les jeux en 3-D faces pleines faisaient fureur outre-Manche (Starglider et Cie). Voici donc la version PC, fidèle à l'original. Trop fidèle, il me semble, puisque les graphismes même en VGA paraissent un peu pâles par rapport aux productions actuelles. Incarnant un vétéran mis au rencard, votre but est de repousser un envahisseur qui a intercepté Voyager II et qui a de ce fait localisé la terre. Bigre! Grâce à un module surpuissant (bombes atomiques, laser et diverses caméras de contrôle) vous devrez donc défendre la terre qui vous avait rejeté cinquante ans plus tôt. Etrange. Dans l'ensemble, Voyager est un logiciel de bonne qualité mais sans plus. Il pourra séduire les plus jeunes joueurs, les futurs passionnés du genre 3D qui commenceront à assouvir leurs fantasmes SF à travers ce logiciel entièrement francisé (rare). Et maintenant, votons!

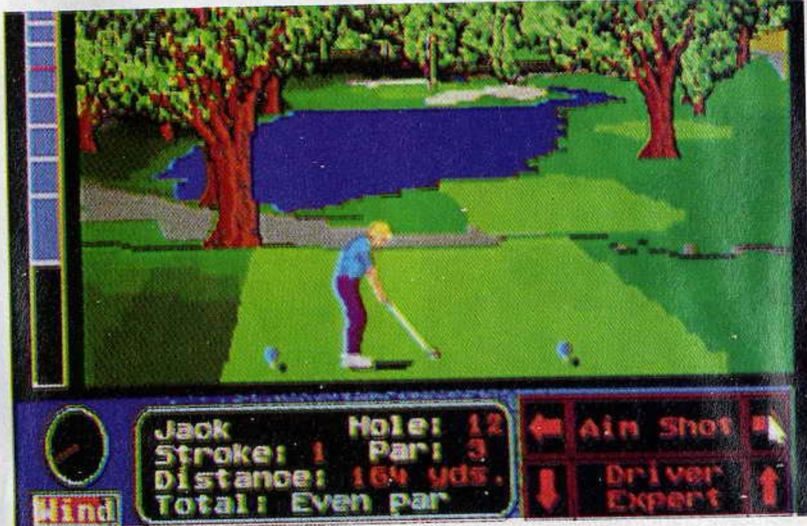
ANIMATION:14 • GRAPHISME:12 • SON:10
INTERET : 12 VERDICT : 63%





Jack Nicklaus' Unlimited Golf

Accolade a fait appel à l'un des plus grands champions de toute l'histoire du golf pour concocter un des meilleurs softs en la matière. Amateurs de greens et de puts infernaux, à vos clubs. Ça va swinguer !



Les passionnés de golf vont être ravi. Un des grands dieux du genre Jack Nicklaus, le plus célèbre des golfeurs américains a longuement participé à la création de ce Unlimited Golf. Vous retrouverez dans ce jeu tous les éléments qui vont permettront de devenir vous aussi un grand champion. Un minimum de 18 greens est disponibles en standard. Ces greens ayant été créés par Nicklaus lui-même. Avant de mettre le pied sur la pelouse vous devrez tout d'abord choisir votre tournoi, votre niveau et bien sur vos «club». Et c'est parti! Choisissez un angle d'attaque en fonction de la force et de la direction du vent, gonflez vos gros bras et «shootez»...juste! En effet, cette simulation est une merveille du genre et le nombre de paramètres liés à la trajectoire d'une balle est impressionnant. L'univers oû vous évoluez n'est pas en 3D mais en reprend le principe. C'est à dire que les décors se recalculent en fonction de la position du joueur. D'oû sont nom «d'Unlimited». La grande particularité du programme réside dans son interface de modélisation. L'utilisateur peut lui-même créer son parcours et même plus il peut redessiner le paysage! Si si! Un mini-éditeur permet de dessiner ou de modifier les «sprites» du programmes. Ce chêne ne vous plait pas? Remplacez le par un sapin, une barrière ou pourquoi une vache... Le manuel fourni comporte pas moins de 150 pages bourrées d'explication très précises sur le jeu ainsi que sur le golf en général par le grand champion. Avec Jack Nicklaus Unlimited Golf, Accolade signe la son meilleur simulateur. Presque tout a été pensé, facilité...en beauté! Un excellent logiciel à ne pas manquer!

MEGASTAR joystick

IBM
91 %

Les graphismes pc sont dans l'ensemble assez réussis (surtout en VGA) malgré une finesse du tracé légèrement inférieure à la normal à cause d'une technique de calcul des paysages particulières. Nous avons apprécié la qualité de l'animation qui privilégie le moindre détail. Mais surtout, grâce à son compatibilité ROLAND et ADLIB/SOUNDBLASTER, les effets sonores qui sont dans l'ensemble très poussés («shoot» et rebond de la balle, les «ploufs» etc...). Ce jeu s'avère dors et déjà comme un «must» du genre. Véritable initiateur, ce logiciel nous montre que ACCOLADE sait encore faire des bons logiciels. Pour l'utiliser, il vous faudra une carte CGA, EGA, VGA et un minimum de 512k de ram. Il est compatible avec les cartes sonores suivantes: ADLIB, SOUNDBLASTER, CMS, ROLAND MT32, TANDY. La possession d'une souris est recommandé. Et maintenant votons! ***Cris***

GRAPHISME	14
SON	17
ANIMATION	14
CONCEPTION	17

DISPO SUR PC
(CGA, VGA, EGA)
PRIX : ENVIRON 430 F







On ne plaisante pas avec Hewson. Quand ils font un soft de Basket, c'est violent et c'est méchant.

Future Basket-Ball



Future Basket Ball, c'est avant tout une simulation de basket, on est bien d'accord, avec toutes les règles qui caractérisent ce jeu. Mais il se déroule dans le futur, et tout le monde sait bien que le futur sera moche, métallisé, froid et sans pitié. Ce n'est plus la taille du joueur qui compte, ce sont ses muscles et son sang-froid. Evidemment, quand on joue sur un terrain miné, on a plutôt intêret à en avoir, du sang-froid.



AMIGA 77%

On voit le terrain d'en haut, il est gris métallisé avec des dessins ressemblant à un circuit imprimé. Comme ça, on a pas de doute, c'est bien dans le futur qu'on se trouve. On manipule les joueurs au joystick, de la façon la plus classique qui soit. Les gros sprites bien animés répondent parfaitement aux commandes, et vous dirigez le joueur pourvu de deux petites flèches. Elle se colleront à celui se trouvant le plus près de la balle, comme d'habitude. La musique, présente pendant tout le match, n'est pas désagrable et apporte au jeu un rythme appréciable. Enfin voilà, si vous ne possédez pas de jeu de basket, celui-là n'est pas pire qu'un autre, et les graphismes changent un peu du réalisme habituel.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

BIENTOT DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : NON COMMUNIQUE

POWER DRIFT

PC

EDITEUR: ACTIVISION
TESTE PAR JEFF. Disponible sur PC (tous standards), ST, Amiga et CPC. PRIX : ENVIRON 230 F

Bon, c'est vrai que c'est coloré! On peut faire de concours entre copains ! Mais c'est quand même u peu raide dans l'animation. Y a pas beaucoup d questions à se poser, il faut aller le plus vite possibl et ne pas quitter la route sous peine de faire un très jc vol plané. Cependant, c'est pas des plus réussis dar l'ensemble. Je veux pas démolir systématiquement, mais ça aurait pu... bon. Allez, à demain au bureau, pour passer le temps sur votre PC, mais uniquement si votre patron vous l'offre !

GRAPHISME:15 • SON:12 • ANIMATION:12
MANIABILITE:11 VERDICT : 62%

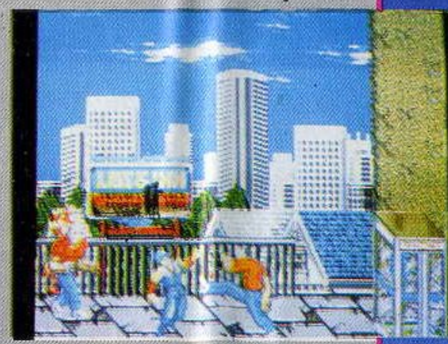


SHADOW WARRIOR

ST

EDITEUR OCEAN
Déjà testé dans Joystick N°7 sur AMIGA, CPC Dispo sur Amiga, St et CPC. PRIX : 249 F

New York est devenu un repaire de malfrats, où la violence et la destruction règnent en maîtres. Vous seul, avec votre agilité et votre force qui caractérisent les Ninjas, pouvez nettoyer tout ce joli petit monde en leur cognant dessus à coups redoublés. Shadow Warrior est un des meilleurs jeux de combat à main nue du moment, animé avec une rapidité et une fluidité hors pair, et avec une maniabilité exceptionnelle compte tenu du nombre de mouvements des personnages, et de leur taille élevée. Le super plan, c'est de jouer à deux en même temps; on s'éclate à s'acharner sur les méchants, à leur taper dedans en sortant des grands "humpf!", et à affronter l'énorme bonhomme de fin de niveau. Ça voltige dans tous les sens, ça grimpe sur les murs et sur les réverbères et ça vous donne une liberté de mouvement rare sur ST. Pour ceux qui n'aspirent qu'à taper dans un sprite avec un autre sprite, Shadow Warrior est ce qu'il y a de mieux.



GRAPHISME: 15 • SON: 13 •ANIMATION: 17
MANIABILITE: 16 VERDICT : 87%





Mad Professor Mariarti

Si les programmeurs sont aussi fous que le prof Mariarti, ça promet un sacré bordel dans les locaux d'Ubi Soft.

Le Professeur Mariarti est un savant fou, constructeur et inventeur de tout un tas de trucs. Mais comme vous le savez bien, une fois sur deux, les expériences tentées par ce genre de prof foirent, et toutes les éprouvettes, les tubes à essais et les liquides aux couleurs étranges leur pètent à la gueule. C'est ce qui arriva au professeur Mariarti, à la différence près que toutes ses inventions et matériels n'ont pas explosé, ils se sont mis à vivre et à déambuler dans ses laboratoires. C'est la pagaille, c'est la zone totale, il faut arrêter le masacre avant que notre pauvre petit prof au crâne chauve et à la blouse blanche ne devienne vraiment dingue, et qu'il soit enfermé dans un asile psychiatrique.

Il a quatre labos, chacun contenant du matériel et des ustensiles précis qu'il devra neutraliser, et un cinquième, auquel il ne pourra accéder qu'après avoir remis les quatre premiers en ordre. Pour calmer tout ce petit monde devenu complètement naze, il devra trouver les moyens d'accéder à certaines parties des labos, en cherchant des pièces et des objets dissimulés un peu partout. Le matos devenu dingue pourra se faire momentanément neutraliser en leur jetant des clefs à molette à travers la tronche, mais attention, c'est qu'ils sont coriaces et un seul impact ne suffira pas. Professeur Mariarti est un jeu de réflexes et de réflexion, dans lequel votre sens de la logique sera autant mis à épreuve que vos nerfs. C'est fou, fou, fou.

AMIGA **79%**

Bourré d'humour jusqu'à la couenne, ce jeu plaira à ceux qui veulent changer de l'éternel héros musclé devant tirer sur tout ce bouge. Le prof est un petit personnage sympathique à souhait, qui cogne à la vitre de votre écran, qui nettoie ses lunettes lorsque vous mettez trop longtemps à le prendre en main, et qui se retrouvera dans des situations démentes selon le labo où il se trouve. Les graphismes ne jurent pas avec le ton du jeu, aussi drôle et délirant que le prof. Relativement lent dans ses déplacements, il faudra un certain temps pour comprendre et apprécier la manipulation du héros, malgré tout extrêmement bien animé, à la façon d'un dessin animé. Les bruitages vont parfaitement bien avec le reste: ils sont délirants et marrants.

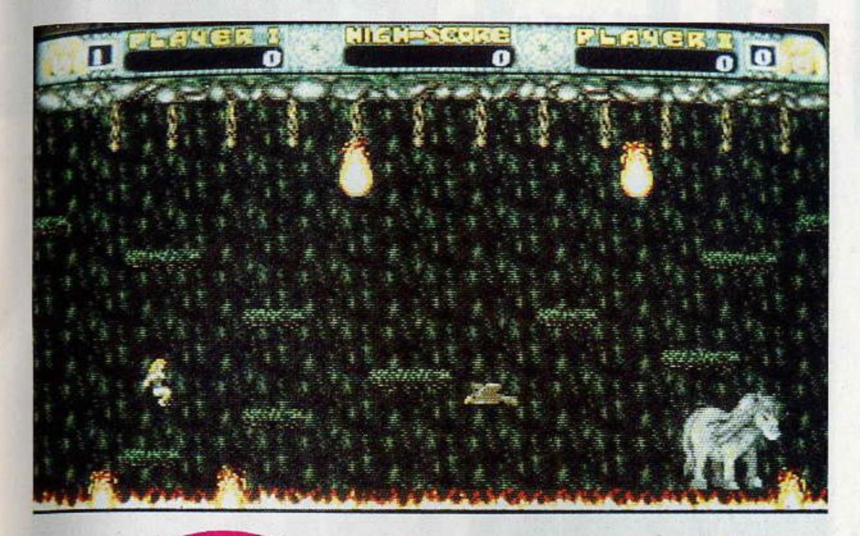
Kaaa



GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

DISPO SUR ST, AMIGA, DEBUT SEPTEMBRE
PRIX : ENVIRON 220 F

Millenium nous avait déjà offert les douze travaux d'Hercule. Avec Yolanda et ses douze nouveaux travaux, on va pouvoir comparer la différence entre les hommes et les femmes.



C'est Steve Bak qui s'y était collé la première fois, en programmant Hercule (qui rit quand on l'embrasse). C'est de nouveau lui, avec ses petits doigts agiles, qui nous offre un remake de cette histoire mythologique, avec une super-gonzesse à la place du gros bœuf d'Hercule. C'est donc avec infiniment plus de plaisir que je teste cette suite, vu que c'est assez rare de faire ce qu'on veut avec une meuf, rien qu'en tripotant son joystick. Douze travaux, donc, que Yolanda devra effectuer, sur des plate-formes autour desquelles voltigent des boules de feu et des projectiles en tout genre. Ce n'est que de réflexe dont vous aurez besoin pour ce jeu, et un sacré paquet, vous pouvez me croire.

Artemus

Yolanda

ST
75 %

Yolanda ne concerne que les personnes ayant des nerfs en béton armé et une patience supérieure à celle de Kung-Fu. Le jeu en soi est assez simple: il suffit d'atteindre la porte située généralement en haut de l'écran, en grimpant sur des plate-formes et en évitant les monstres installés dessus. Seulement voilà, la plupart des plate-formes prennent feu une seconde après avoir posé le pied dessus, ou bien elles disparaissent subitement, les cordes auxquelles vous vous accrochez cassent, ou une des boules de feu volantes vous rentre dans la tête. Il y a une cinquantaine de tableaux différent, et trois modes de jeu: "entraînement", vous pourrez vous entraîner sur quatre tableaux; "trouillard", pour ceux qui veulent protéger leurs nerfs et progresser un peu sans voir leur héroïne mourir 231 fois à la minute, et le jeu normal. Les graphismes, pas énormément diversifiés, n'ont visiblement pas été réalisés pour épater les foules. Le personnage, un tout petit sprite, bouge rapidement et se manie avec vivacité au joystick et une bonne musique rythme le jeu.

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	15
TUAGE DE NERF	19



AMIGA
76 %

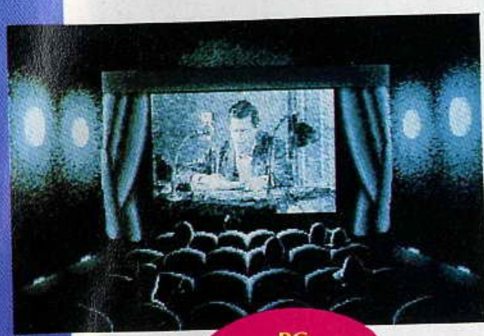
Pour faire une comparaison avec le ST, les graphismes de l'Amiga sont légèrement plus fins et la musique est nettement supérieure. Le reste est évidemment identique. Un petit conseil pour les possesseurs de Yolanda pour passer les premiers tableaux: toutes les dix minutes, posez délicatement votre joystick à côté de votre ordinateur (en prenant soin de ne pas écraser votre poing sur le clavier en gueulant: Arrrrrgg! J'en peux plus! Je craaaaque!). Ensuite, installez-vous par terre dans la position du lotus, et concentrez-vous sur votre troisième oeil. Au bout d'une heure, si vous vous sentez complètement décontracté, vous pouvez reprendre le jeu.

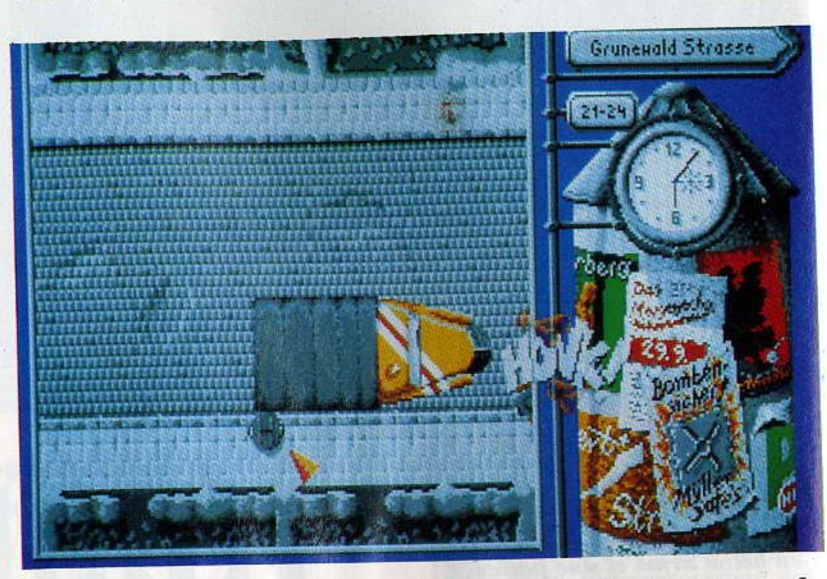
GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	15
ZEN	18

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE SUR ST ET AMIGA
PRIX : N.C.

tests

Berlin 1948





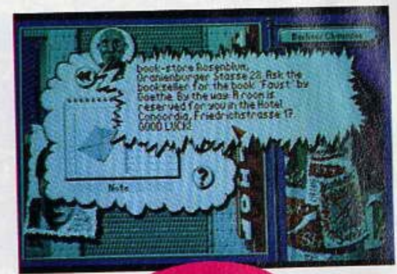
1948, les deux blocs, Est et Ouest s'opposent. Dans cette atmosphère internationale tendue une bombe atomique est volée. Rainbow Arts vous charge de la retrouver.

Sam Porter, vous êtes le meilleur agent secret américain et vous le savez, épargnez-moi votre modestie. Aujourd'hui j'ai plutôt besoin de toute votre efficacité, le sort du monde repose sur vos épaules. Vous savez combien nos relations avec l'URSS et ses satellites sont tendues aujourd'hui, et vous savez également que la ville de Berlin est un de nos pôles de discorde. Il y a quelques jours nous avons organisé en secret le transport vers Berlin d'une bombe atomique, mais l'adversaire a eu vent de notre action et elle a été volée au cours du transport. Nous savons qu'elle est aujourd'hui à Berlin et est sur le point de passer à l'Est. Il vous faut ABSOLUMENT la retrouver avant. Sinon, dans le contexte international actuel nous allons droit à la catastrophe. Voilà votre billet d'avion pour Berlin et cette enveloppe contient vos premières instructions et un point de contact possible. Prenez votre équipement habituel. Et maintenant à vous de jouer, vous ne serez pas couvert pendant cette mission et agirez en solo. Prenez garde, Berlin est une ville sinistrée dont les habitants sont aux abois, procédez avec prudence. Bonne chance et réussissez.

PC
80%

Berlin 1948 est un jeu d'aventure graphique qui se manie entièrement à la souris grâce à des icônes. Le graphisme est la partie la plus réussie de la réalisation, l'animation souffre des accès disque incessants qui la rendent très lente, et le son est limité à quelques bruitages. Les auteurs ont eu une très bonne idée pour l'intro, tout la partie sonore est sur cassette et on synchronise l'animation à l'écran avec la bande son. Ça vous fait une super intro de luxe type Cinémascope et son Dolby stéréo. Le seul petit problème est qu'il vaut mieux bien comprendre l'anglais pour apprécier entièrement. La manipulation du jeu, bien que entièrment graphique, ne va pas sans problèmes, il est difficile au début de comprendre la signification de toutes ses icônes, on s'y fait à la longue mais pas sans efforts. Le scénario est sympathique et rend bien l'atmosphère de Berlin à cette époque. Berlin 1948 est un jeu intéressant, mais qui souffre de sa lenteur, qu'est-ce que ça rame. Il tourne évidemment en CGA, EGA et VGA.

GRAPHISME	18
SON	10
ANIMATION	15
COMPLEXITE	15



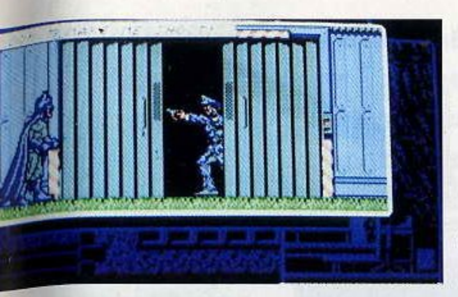
AMIGA
80%

Je vais être flemmard et vous renvoyer directement au commentaire PC, en effet la réalisation est exactement la même que la réalisation PC VGA, Rainbow Arts n'a pas tiré parti des possibilités sonores supérieures de l'Amiga. Tous les commentaires restent les mêmes, surtout celui sur la lenteur du jeu.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	10
ANIMATION	15
COMPLEXITE	15

PRIX :ENVIRON 240 F
DISPO SUR ST, AMIGA ET PC



Faisez gaffe de ne pas vous prendre les pieds dans la cape, vous voici devenu Batman ! Loué soit Océan, mais pas trop cher quand même !

Batman (The Caped Crusader)



Le Pingouin et le Joker sont les deux ennemis de Batman. Ce jeu va vous entraîner dans deux mécréants. Le Pingouin va tenter de s'emparer du monde grâce à une armée de pingouin-robots. A vous de trouver et de détruire l'ordinateur central qui commande cette fabrication. Quand au Joker, ce gredin, il s'est emparé de Robin. Seul indince, une carte à jouer avec au dos un message secret. Grouillez-vous de retrouver sa trace et de le délivrer !

PC AT/EGA
73%

Ce jeu d'arcade se présente comme la bande dessinée du même métal, avec des cases et des bulles comme dans les vraies (les vraies BD !). Les personnages évoluent dans ces décors joliment colorés et assez réussis. Dans les bulles, il y a des messages d'action ou d'avertissement qui apparaissent. Batman se manie aisément dans une animation très coulée. Un indicateur sur l'état de santé du héros vous indiquera le moment d'aller casser une petite graine. Faut pas fatiguer trop le bonbomme ! Bon allez, faisez pas trop les cons avec les affaires.

Jeff

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR PC (CGA/EGA/VGA)
PRIX : 199 F

Oxford Softworks arrive avec ce jeu d'échecs en 3D de bon niveau dans lequel vous pouvez choisir la forme des pièces.

Chess Champion 2175



Les échecs, vous connaissez un peu, beaucoup, à la folie, pas du tout? Chess Champion 2175 va vous permettre de vous exercer contre un adversaire complaisant, l'ordinateur, quel que soit votre niveau et votre but, de ne pas paraître ridicule en société, d'améliorer vos résultats dans ces parties par correspondance au nez et à la barbe de votre adversaire, ou alors de préparer un prochain match (efficace si la pub du jeu est exacte, c'est-à-dire si le niveau ELO de Chess Champion est au-delà de 2000, ce que j'ai bien du mal à vérifier vu mon niveau). Les options sont nombreuses, vous pouvez vous raviser et rattraper votre coup, demander conseil à l'ordinateur, faire estimer votre niveau ELO à travers 12 tests, et bien sûr faire jouer l'ordinateur contre lui-même.

AMIGA
70%

Chess Champion 2175 est un jeu fort bien réalisé et facile à utiliser, même si quelquefois les menus sont un peu difficiles à comprendre. Il offre une palette d'options d'affichage permettant de changer le graphisme des pièces, animaux de la ferme, science-fiction, etc. On peut évidemment avoir une vision 3D avec changement du point de vue. Les options de jeu sont celles que l'on peut attendre d'un bon jeu d'échecs sur ordinateur. Bref, bonne réalisation, bon niveau (semble-t-il), il ne vous reste plus qu'à vous mettre à votre clavier et à «pousser du bois».

Duy Minh

GRAPHISME	12	SON	--
ANIMATION	15	COMPLEXITE	18

DISPO SUR PC, ST ET AMIGA
PRIX : ENVIRON 180 F

tests

Matrix Marauders

Psygnosis vous envoie dans une course futuriste, d'où un seul vainqueur sortira. Malheureusement les perdants ne seront plus là pour l'applaudir



Vous incarnez Earth One, un sportif courageux, sélectionné pour la grande finale de la course sur la "Grille de Non-Retour", avec comme objectif de devenir un membre de l'équipe d'élite intergalactique "Screaming Skull". Une fois sur le plateau de la course, vous ne devez avoir qu'une chose à l'esprit: détruire vos adversaires, et être le premier à sortir de la grille pour passer... à la suivante. C'est difficile, c'est éreintant, et c'est extrêmement dangereux. Un jeu qui ressemble à la guerre, une sale guerre contrôlée par ordinateurs et sans un iota de pitié. Avant de vous poser sur le plateau, prenez soin de choisir de bonnes armes avec vos 1000 unités de crédit.

AMIGA
71 %

Vous voyez le plateau de l'intérieur de votre vaisseau, en 3D calculée. Le joystick vous sert à déplacer votre engin, et la souris, à donner une rotation à votre viseur, et à sélectionner vos armes. Lorsque vous demeurez le seul survivant du plateau, il ne vous reste plus qu'à vous rendre au centre, et à emprunter la zone rose pour passer au stage suivant. Manipuler votre vaisseau avec le joystick et à la souris en même temps n'est pas une chose toujours évidente, mais avec un peu d'entraînement , vous pourrez aller les deux aisément. A l'écran, les décors sont assez pauvres mais l'animation des vaisseaux est suffisamment rapide pour vous prendre au jeu. Une bonne musique donne la pêche au générique, alors que quelques bruitages primitifs rythment vos actions pendant le jeu. Un avantage toutefois, la possiblité de jouer à deux par modem. Ce mode apporte une nouvelle dimension au jeu, bien plus intéressante.



Artemus

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	12

DISPONIBLE SUR AMIGA, PROCHAINEMENT SUR ST
PRIX : ENVIRON 250 F

Nostalgiques des combats de tanks, levez-vous! Loriciel a pensé à vous, et vous met aux commandes d'un Sherman M4, le plus célèbre des chars alliés.



Sherman M4

Les tanks, ça vous branche? Diriger un monstre de 40 tonnes, étouffer sous votre uniforme de l'armée américaine en ayant 10 mètres cubes d'air à respirer, la fumée du canon, les crises d'hystérie de votre coéquipier qui vous plante ses ongles dans l'avant-bras en criant "J'veux rentrer à la maisoooooooon!", le rythme cardiaque qui triple de vitesse quand vous constatez que vous avez un char ennemi à deux mètres derrière vous, pour tout ça vous êtes ? Oui? Alors, allons-y, Sherman M4 est fait pour vous. Avec ce soft vous combattez contre les forces allemandes de la seconde guerre mondiale, et ce, avec vos Sherman M4, les fameux tanks américains. L'action se déroulera dans les Ardennes ou en Normandie, au choix, et dans les deux cas, vous serez au cœur de l'action, et quelle action ! Vos tanks sont en contact radio permanent, et vous préviennent quand ils sont attaqués, un petit tour sur la carte, vous repérez le tank ennemi, et foncez dessus. Et le mot foncer est tout à fait adapté, en effet, le jeu est réalisé en 3D faces pleines, vous avancez donc vraiment sur les arbres, les églises, les tanks ou les bunkers. Vous élaborerez aussi des stratégies et des pièges diaboliques, car à partir de la carte, vous pouvez donner des ordres aux autres Sherman, à vous les joies de la prise en sandwich et autres fourberies.

CPC
85 %

Sherman M4 est un des rares softs sur CPC alliant 3D faces pleines et sprites. La réalisation de ce logiciel est très soignée, des menus de sélection (où l'on retrouve l'incontournable chat noir, mascotte de l'éditeur), à l'écran de jeu, en passant par la carte de la région où vous combattez, tout est clair et suffisamment coloré pour que l'on distingue une église d'un tank ennemi. Les manipulations ont été simplifiées au maximum, plaçant ce jeu à la frontière de la simulation et du jeu d'arcade. Deux petites critiques: tout d'abord les sons sont limités aux bruits des explosions, quelques bruits de moteurs n'auraient pas été de trop, et d'autre part, le jeu ralentit nettement quand plusieurs éléments 3-D sont à l'écran ensemble, c'est dommage. **Seb**

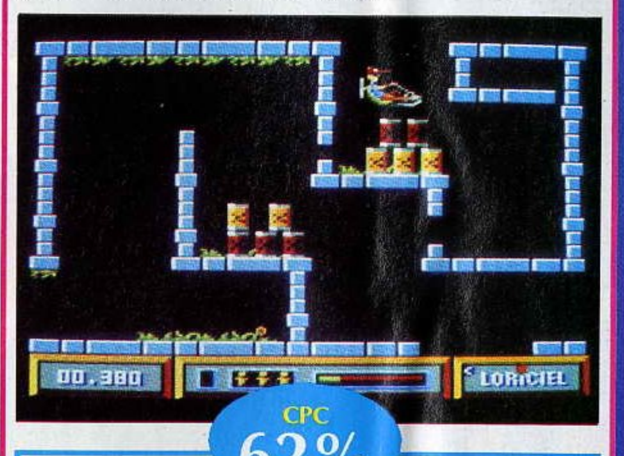
GRAPHISME	17
SON	13
ANIMATION	17
MANIABILITE	15

DISPO SUR AMIGA, ST, PC (TOUS STANDARDS) ET CPC
PRIX : 249 F POUR PC, AMIGA, ST , 229 F POUR CPC DISK

Mobile Man

Vous avez voté écolo, vous n'utilisez que de la lessive sans phosphate, le nucléaire vous fait peur ? Très bien, Mobile Man répond à vos attentes et il préserve la couche d'ozone, en plus. Merci Loriciel.

Une des planètes proches de la vôtre est devenue la poubelle de la galaxie. Bourrée de fûts nucléaires et de déchets toxiques, elle a vu apparaître à sa surface des monstres mutants aux intentions non moins mutantes (ne me demandez pas en quoi consistent des intentions mutantes). Et c'est là que vous entrez en action. Bien calé dans votre Mobile Man (une sorte de mini-hélico à pédales), vous arpentez la planète pour détruire mutants et fûts nucléaires. Vous devez ramasser des fleurs pour armer votre Mobile Man pour détruire tous les indésirables.

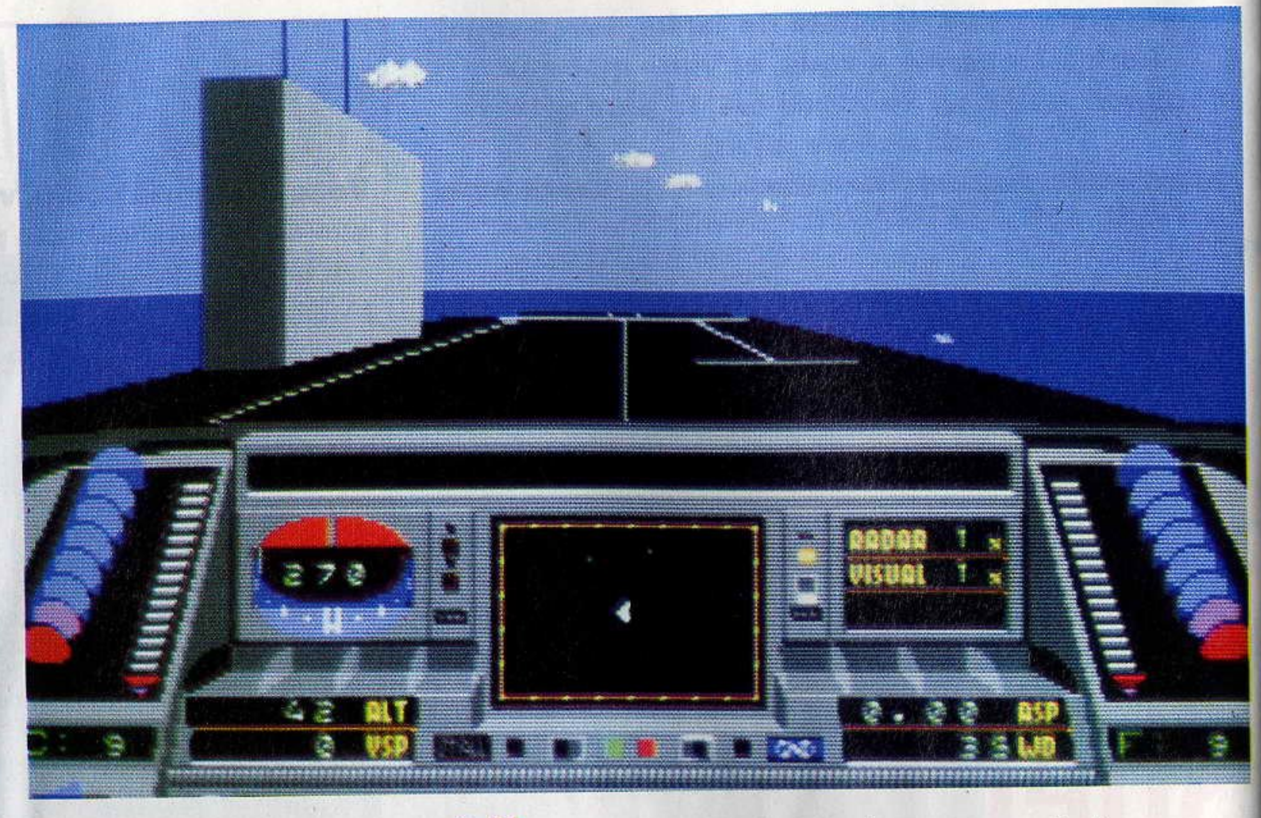


CPC
62 %

Que ceux qui connaissent Billy la Banlieue ne se fatiguent pas à lire les lignes qui suivent, Mobile Man a été réalisé par le même programmeur, et ça se voit. C'est un jeu à tableaux, il y en a même 488, les monstres se déplacent toujours de la même façon, et ne s'occupent pas de vous. Les tableaux sont fixes, pas de scrolling, et sont composés des mêmes éléments agencés de différentes façons. Simple, mais joli. Au niveau sonore, la page de présentation est accompagnée d'une musique entraînante, qu'on retrouve d'ailleurs lors de la démo automatique du jeu, et en cours de partie, les déplacements et les tirs du personnage sont agrémentés de bruitages sympathiques. Mobile Man n'est pas le jeu de l'année, il ne va pas révolutionner le monde de la micro, mais Loriciel a su réutiliser les vieilles formules qui ont fait leurs preuves. Ce soft conviendra à ceux qui ne connaissent pas ce type de jeu, les p'tits jeunes de la micro en quelque sorte. **Seb**

GRAPHISME	12
SON	11
ANIMATION	13
MANIABILITE	14

DISPO SUR CPC DISK, K7. PRIX : 199 F VERSION DISK, 149 F VERSION K7



Snow Strike

US Gold mène un combat farouche contre la drogue. Il est vrai que c'est le fléau de notre siècle, alors dites après moi: "A mort la drogue!". C'est bien.



Il faut mettre un frein au débordement de la drogue. Nous sommes bien d'accord, la drogue c'est pas bien, la drogue ça fait du mal, alors pas de quartier et attaquons directement les plantations. C'est précisément de là que vient le mal, c'est à la racine qu'il faut détruire les plants de cocaïne, et à grands coups de bombes si possible. Quitte à tuer des paysans ignorant complètement la prohibition de ce genre de végétaux dans le monde, le plus important, ce sont les gosses d'Amérique qui meurent dans les caniveaux, une seringue tordue plantée dans le bras, le regard glauque et la bave aux lèvres. Snow Strike est un jeu profondément bon, qui tente de rétablir l'ordre et qui sème dans l'esprit des jeunes aveuglés par la soif d'apprendre, le danger qu'est la drogue, et le malheur qui s'abat sur nos tête jusqu'à la septième génération si on en consomme. Grâce à US Gold, nous allons pouvoir, chacun, dans notre foyer, détruire les plantes du diable en vociférant avec nos animateurs de télévision préférés: "La drogue, c'est de la merde!" "Moi, ma drogue, c'est mon métier, c'est ma famille, c'est mon ordinateur." Oui! C'est à vous que je m'adresse, vous les jeunes, vous l'espoir de notre nation et de notre avenir. Pas de pitié pour les dealers! L'armée américaine est avec vous. Vive la nation. Vive Dieu.

ST 75 %

Snow Strike est avant tout un simulateur de vol. Vous voyez donc le décor par l'intérieur de votre avion, et vous avez le choix entre plusieurs missions dans plusieurs endroits différents: détruire un convoi de drogue dans les landes, arrêter un convoi dans les carrières, voler en attaquant les avions, etc. L'avantage de ce produit, c'est la facilité avec laquelle on manipule l'avion, au joystick ou à la souris. Pas de prise de tête avec dix mille paramètres à régler avant de décoller, on appuie sur une touche et on décolle. Trois types d'armes sont à votre disposition: mitraillette (60 coups), roquettes (12 coups) ou bombes (5 coups). Un scanner, sur votre tableau de bord, vous indiquera la position de vos ennemis. L'animation est rapide et suffisamment fluide pour se prendre vraiment au jeu. Snow Strike plaira certainement aux hostiles du simulateur de vol, et si ça ne vous convient pas parfaitement, vous avez encore le choix entre quatre difficultés de jeu.

Artemus

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	16
REALISME	15

PROCHAINEMENT DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : ENVIRON 220 F


FLIGHT OF THE
INTRUDER™
MIRROR Soft
Spectrum HoloByte™
FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.
En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.
Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.
Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.
Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.
FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.
DISTRIBUÉ PAR
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois
BIENTOT
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST
DISTRIBUE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Océan aborde le sujet pénible de la guerre du Vietnam. C'est qu'on en a chier avec les gars là-bas. Y'a des souvenir qu'on a du mal à faire remonter à la surface. Ah, putain de face de citron.



Lost Patrol

Un hélicoptère américain de retour vers sa patrie s'écrase lamentablement en pleine jungle vietnamienne. 7 survivants de la catastrophe vont devoir traverser le territoire ennemi sur 90 km. Mais avec le peu de nourriture et de munitions dont vous disposez il s'agit presque d'un rêve impossible et pourtant... Vos talents de meneur vont être mis à rude épreuve. En effet, vous êtes LE responsable du groupe, un peu comme Dieu le père lui-même. Pour rentrer chez il vous faudra non seulement choisir l'itinéraire mais vous devrez tenir compte du moral de vos troupes épuisées et affamées. Pire, à chaque sentier un groupe de viets-cong pourrait bien infliger de lourdes pertes à votre bataillon. Heureusement, vous emmenez avec vous des vétérans de la gachette qui pourront, nous l'espérons tous, repousser l'agresseur. Question de morale, donc. Ces vétérans en question ne sont pas infatigables! Donnez leur à manger par exemple. Faites-les dormir et sachez choisir les hommes qui mériteront votre bienveillance. Une seule chose est sûre: "la nuit appartient aux viets-cong" comme nous le rappelle l'éditeur. Bonne chance dans cette nostalgie réactualisée...

JOUR 01 HEURE 12:44

NORD-EST

AMIGA 79%

Voila des mois que l'on en parle! Rhaaaa, Lost Patrol le bienvenu! Cela faisait si longtemps! Les graphismes du jeu sont exemplaires, presques irréels. Des séquences digitalisées viennent se mêler à de superbes dessins fort évocateurs. Seule la carte de déplacement est un peu pâle en comparaison. Quant à l'interêt du jeu, il paraît ne pas être du même niveau. En effet, ce soft me laisse un peu sceptique et même perplexe. Malgré le mélange aventure/arcade à la Cinémaware, on est loin de ce dernier. Des soupirs de solitude et de fatique peuvent vous échapper malencontreusement en écoutant la musique, quoique superbe, mais si... comment dirais-je... ouarrff ronzzZZzz. Alors, perfection de l'atmosphère ou manque de rythme? Un peu des deux. Hum! Ce sera le mot de la fin.

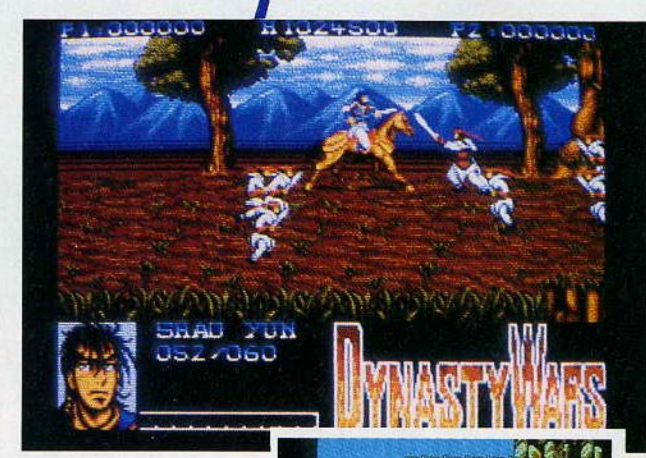
Cris

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	13
DIFFICULTE	14

PRIX : ENVIRON 200 F
DISPO SUR AMIGA ET PROCHAINEMENT SUR ST

Dynasty Wars

Dynasties contre dynasties, familles contres familles, les guerres de samouraïs ont ravagé le Japon. C'est à un de ces honorables conflits qu'US Gold vous propose de prendre part.



CI-DESSUS : VERSION AMIGA
CI-CONTRE CPC

Le code d'honneur de votre famille ne vous laisse pas le choix, vous et vos trois frères devez partir vous battre. La dynastie des Thung Choc a déterré la hache de guerre (mais non c'est pas un anachronisme...), et ses 8 légions d'infanterie et de cavalerie sont en route. Enfourchez votre fidèle et rapide coursier (cliché, non?), et allez prouver à ses fils de – Bîîîîîp – que vous n'avez pas suivi un enseignement zen-karaté-ninja-baston pendant toute votre enfance pour rien. Traversez les campagnes nippones au galop en décapitant ses ennemis, ça, au moins, c'est une occupation saine pour un prince de la guerre.

CPC 64%

Ce soft entre dans la catégorie des soporific-games. La lenteur du scrolling horizontal et la monotonie des niveaux font tout pour que vous débranchiez votre ordinateur. Pourtant les sprites sont fins et bien réalisés (en mode 1), les animations sont très bien décomposées (la démarche des chevaux est superbe), l'introduction du jeu, avec la présentation des quatre personnages disponibles, est attrayante, et elle est même accompagnée d'une musique fort jolie. Mais tout ça ne suffit pas pour faire un jeu agréable **Seb**

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	10
MANIABILITE	11

AMIGA 67%

Après avoir choisi votre personnage, vous voici plongé dans un univers faisant appel à un scrolling assez endormi. Les graphismes sont corrects mais sans plus. Cela aurait pu être une réussite mais tant pis. Cependant, ce logiciel n'étant pas dénué d'intérêt, il pourra satisfaire les passionnés du genre. Le gros point noir concerne l'animation ainsi que la décomposition des "sprites" trop simplifiés.

Cris

GRAPHISME	12
SON	14
ANIMATION	10
MANIABILITE	15

DISPO SUR AMIGA, ST, CPC ET PC
PRIX : ENVIRON 190 F

LEISURE SUIT LARRY III — ST/STE

EDITEUR : SIERRA
TESTE PAR DUY MINH. PRIX : ENVIRON 360 F

Comme d'habitude tout commence mal pour Larry : il découvre brusquement que sa femme veut divorcer pour aller vivre avec une autre femme, et il se fait envoyer sans ménagement de son boulot. Après un moment de déprime, il décide de profiter de la situation et de redevenir un joyeux célibataire. Larry III est un jeu d'aventure 3D typique de Sierra, avec une réalisation superbe pour le graphisme, l'animation et le son. Et un scénario à la hauteur. La version ST est de grande qualité, le soft exploitant la capacité mémoire pour augmenter la vitesse de passage entre deux salles. Les graphismes sont identiques à ceux de l'Amiga et le son juste un peu moins bon. Si vous aimez les jeux d'aventure en anglais, n'hésitez pas.

GRAPHISME: 17 • ANIMATION: 17 • SON:15
COMPLEXITE: 16 **VERDICT : 94%**



SATAN — PC

EDITEUR : DINAMIC
TESTE PAR DUY MINH
DEJA TESTE SUR ST, CPC DANS JOYSTICK N° 7.
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC. PRIX : N.C.

SATAN est divisé en deux parties, dans la première vous êtes un guerrier qui doit, pour devenir magicien, s'emparer de trois parchemins. Une fois cette première partie achevée, devenu magicien, vous devrez aller affronter Satan lui-même sous ses multiples formes de plus en plus dangereuses. La version CGA est lamentable graphiquement alors que la version EGA est correcte. Les animations et bruitages sont standards mais ce qui craint vraiment c'est la maniabilité. Au clavier il n'est indiqué nulle part sur quelle touche appuyer pour diriger le héros et après quelques essais je ne sais toujours pas. Au joystick, le héros ne fait pas vraiment ce qu'on s'efforce de lui faire faire en secouant le joystick. Bref il y a de quoi craquer .

GRAPHISME: 12
ANIMATION: 12
SON: 12
MANIABILITE: 11

VERDICT: 53%



tests



SUR AMIGA

Anarchy

Psygnosis a décidé de mettre fin à la menace Anarchiste. Un seul moyen: les éliminer tous à grands coups de laser. Et qu'on n'en parle plus!

SUR ST

MEGASTAR joystick

La situation planétaire est au plus mal, on manque de plus en plus de personnel pour maintenir l'ordre et la loi sur la planète. Les Anarchistes foutent de plus en plus de bordel, et on n'arrive plus à les contenir. Un plan d'urgence pour les hautes personnalités est mis en œuvre: elles doivent s'échapper rapidement avant le point de non-retour. Et c'est à vous, bien sûr, d'assurer la protection des hautes personnalités et de leurs capsules de sauvetage dans lesquelles ils se trouvent. A bord de votre engin ultra-rapide et ultra-perfectionné, vous allez pouvoir descendre un bon nombre d'Anarchistes, représentés sous diverses formes, tout en évitant de rentrer en collision avec eux, et également en ramassant des armes et des bonus qu'ils lâcheront régulièrement. Attention, si par mégarde vous tirez sur les capsules contenant nos chères personnalités, vous risquez de vous retrouver illico en hyper-espace, entouré d'une horde d'Anarchistes. Et il est extrêmement difficile de sortir indemne de l'hyper-espace

AMIGA 91 %

Scrolling horizontal qui va à donf, scrollings différentiels pour le sol, des petits sprites qui surgissent de partout et des tirs de laser à ne plus savoir qu'en faire, Anarchy est un Shoot'Em Up pur jus pur fruit. Vous maniez votre vaisseau au joystick, en le faisant descendre et monter, allez d'avant en arrière, avec une rapidité à couper le souffle. En plus, les graphismes sont splendides (encore une fois, merci Psygnosis) et les couleurs sont superbes. Un scanner rectangulaire en haut de votre écran vous indiquera votre position et celle des différents engins que vous devez combattre ou protéger. Les options "armes" sont démentes: vous pouvez acquérir un double laser, un tir multidirectionnel (qui n'abimera même pas les capsules des personnalités), un canon qui vous suivra partout et tirera en même temps que votre laser, un laser répétitif, une bombe lançant un champ sonique et détruisant tous vos adversaires à l'écran, et le Nackem Power, qui vous offre toutes les armes en même temps. Deux modes de jeu sont prévu: "normal" et "expert".

Artemus

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

ST 80 %

La version ST est largement moins belle que l'Amiga, dans les graphismes où tous les décors déments du fond disparaissent, et où la musique et les bruitages, digitalisés sur Amiga, laissent place à quelques sons pas toujours agréables. Mis à part cela, le reste du jeu est toujours aussi bien, avec tout le charme des réalisations chiadées auxquelles nous a habitué Psygnosis. *Artemus*

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA
PRIX : ENVIRON 220 F

Shockwave

Si vous êtes fan de Space Harrier, ou plus exactement du fait que le personnage avance à donf vers le fond de l'écran, Shockwave vous plaira. Bien calé sur le siège de votre Blaster-Mobile, vous volerez à une vitesse alarmante à travers des paysages extrêmement fins et détaillés, tentant d'échapper aux hordes d'aliens qui ont décidé de se payer votre tête.

Dans Shockwave, les auteurs ont essayé de recréer le feeling des machines d'arcades hydrauliques en utilisant une nouvelle technique révolutionnaire de "rotation digitale" de l'écran. Le but du jeu est de retenir les aliens et de les empêcher d'envahir votre terre natale. Vous devez défendre quatre secteurs, chacun ayant ses propres caractéristiques. Il y a d'abord les montagnes, qui contiennent les mines qui vous enrichissent et vous permettent d'acheter des armes; la mer, qui contient des puits de pétrole vous fournissant en carburant; la forêt, dans laquelle sont basées les armées, et plus vous avez d'armées, plus la progression des aliens est lente; et finalement, le désert, qui contient les usines qui fabriquent vos armes. Le nombre d'usines que vous possédez détermine la vitesse à laquelle vous obtenez de nouvelles armes.



Digital Magic Software mêle stratégie et arcade avec brio. Ça va décoiffer !

MEGASTAR
Joystick

AMIGA
90%

Bien que le jeu soit essentiellement un Shoot'Em Up en 3D avec des tas d'armes mortelles et de créatures à dégommer, on commence au bout d'un moment à entr'apercevoir une sorte de stratégie à la Populous, qui devient importante pour terminer le jeu. Au début du jeu, vous avez un vaisseau et vous choisissez une arme parmi un nombre limité; à mesure que le jeu progresse, vous pourrez acheter des armes de plus en plus perfectionnées. Dès que vous êtes prêt, l'écran affiche une carte avec les quatre secteurs, chacun divisé en trois zones, ce qui fait 12 tableaux en tout. Vous pouvez ainsi savoir quelle est la zone la plus menacée par les aliens. Les trois zones de chaque secteur permettent en quelque sorte de choisir le niveau de difficulté et permet de choisir entre des circuits longs et compliqués, et des circuits plus faciles. Une fois votre vaisseau lancé, après avoir choisi votre secteur, vous êtes confronté à l'enfer, en gros. Les aliens arrivent par vague, adoptant toutes les formations possibles et imaginables, alors que vous passez entre les immeubles qui grossissent alors que vous vous en rapprochez. L'effet 3D est très bien rendu. Lorsque vous terminez le troisième parcours de chaque secteur, vous avez le droit de tirer des missiles nucléaires sur le vaisseau-mère duquel s'échappent tous les autres aliens. Un monstre de fin de tableau, je crois qu'on peut appeler ça comme ça. Vous prenez alors le contrôle du missile nucléaire, et vous devez avancer dans un tunnel en évitant les murs – ça rappelle certaines parties de Star Wars – et les roquettes ennemies qui tentent de vous intercepter.

Mais l'aspect stratégique englobe le tout. Par exemple, la section minière vous procure de l'argent de sorte que lorsque les aliens vous attaquent, le pourcentage de destruction de vos installations est affiché. Lorsqu'il atteint 100%, vous avez perdu! Mais comme chacun des secteurs interagit avec les autres, il faut absolument les protéger tous les quatre en même temps. Si vous n'avez pas d'argent, vous ne pouvez pas acheter d'armes ou construire d'usines; si vos puits de pétrole sont détruits, vous n'aurez plus de carburant, etc. Un cercle vicieux, en somme... Le seul problème, c'est que plus vous construisez d'usines, plus vous avez besoin d'armées et plus elles sont difficiles à défendre, vu leur taille!

Shockwave combine la stratégie et l'arcade d'une façon remarquable. Avec des graphismes très fins et un scrolling hyper rapide, avec en plus des effets sonores géniaux, il semble que l'équipe de Digital Magic ait réalisé là un excellent jeu

Derek.

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	18
MANIABILITE	17

DISPONIBLE SUR AMIGA SEULEMENT
PRIX : N.C.



Stormlord II

Hewson nous ressort son héros favori, le seigneur de l'orage, et la mission qui l'attend en enfer n'est pas des plus simples. Diabolique.



Les enfers sont peuplés de créatures hideuses et sataniques, jetez un coup d'œil, allez... Horrible, non ? On y trouve aussi des fées, mais ces dernières n'y sont pas pour de quelconques péchés, mais sont bel et bien prisonnières. Vous, Stormlord, ne pouviez laisser les délicates ailes translucides de ces créatures de rêve brûler en enfer. Non, c'est pas possible, ça. Ou alors y a pas d'jeu. Mais bon... Vous êtes donc parti en enfer, et comme vous avez une superbe boussole que votre fils vous a offert pour votre dernier anniversaire, vous avez même trouvé le chemin, passé le cerbère de service, et vous voilà dans l'antre chauffée du Diable, himself.

Pour vous aider dans votre quête, ramener le plus de fées possible au paradis, vous ramasserez des armes disséminées dans les grottes, armes abandonnées par vos défunts prédécesseurs, paix pour leur âme. Des tas de démons bossus et verdâtres hantent les lieux, et essaieront de vous faire bronzer de façon expresse, et suivant la méthode vas-y-que-je-te-crache-une-boule-de-feu. Vous rencontrerez aussi des papillons (des papillons en enfer, je veux bien), des petits dragons, vous enjamberez la lave bouillante, et vous éviterez les gouttes acides qui tentent de vous trouer la peau. Allez, foncez, la route qui vous attend est longue et éreintante.



CPC
92%

Stormlord II est superbe, et sur tous les plans. Les sprites sont de bonne taille, les couleurs qui les composent sont bien choisies et donnent du relief aux personnages. Les décors sont très bien dessinés, et leur variété ne fait pas sombrer le joueur dans la monotonie. L'écran scrolle horizontalement (et pas de façon saccadée, s'il vous plaît), quand le héros arrive près des bordures écran. Les tirs et les déplacements sont accompagnés de bruitages très réussis, et la page d'accueil, et le mode pause sont agrémentés d'une musique plus qu'entraînante. Le personnage se dirige au joystick ou au clavier (vous pouvez aussi redéfinir les touches), et les déplacements que vous ordonnerez seront exécutés avec des animations fluides. Stormlord promet de longues heures aux yeux rouges devant les écrans fluorescents.

Seb

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	18
MANIABILITE	16

DISPO PROCHAINEMENT
SUR CPC, C64
PRIX : NON COMMUNIQUE

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

AMSTRAD

VOLE BAS, COGNE DUR!

'Le mélange d'action et de réalisme est sensationnel'
– Indice ACE: 952 – Advanced Computer Entertainment

'F-16 Combat Pilot gagne les doigts dans le nez'
– un jeu 5 étoiles – New Computer Express

'F-16 Combat Pilot remue ciel et terre'
– jeu du mois – The Games Machine

Mon chasseur F-16 décolle; je suis prêt à tout. Ma mission, cette fois: éliminer un bataillon de chars d'assaut. Soudain – alerte, alerte! des intercepteurs fondent sur moi! Vite en mode de combat aérien, j'amorce un Sidewinder. Nous tirons tous deux en même temps: un nuage de paille, un looping à haute 'g', ventre en l'air, et hop! son missile s'en va promener. Un grand boum: il encaisse, lui. Manque de pot...



Je vole vite et bas; je pique mon chasseur F-16 vers la cible. A temps, je branche le radar de sol et le téléguidage laser de mes fusées Maverick. Je tire six missiles en succession rapide: chaque Lantirn capte et vise son char d'assaut. La D.C.A. crépite autour de moi: je pique raide pour m'esquiver, puis c'est la rentrée. Aux environs de la base je contacte la tour de contrôle pour demander mon radio-atterrissage de nuit...

Nouveau succès de mission dans Opération Conquête: l'ultime test pour tout pilote!

ATARI ST, AMIGA, IBM CGA/HERCULES, IBM EGA
IBM PC et compatibles 5 1/4 ou 3 1/2, AMSTRAD Disc ou K7





Digital Integration Limited,
Watchmoor Trade Centre,
Watchmoor Road, Camberley,
Surrey GU15 3AJ. England.
Tel: (0276) 684959.

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : 48.57.65.52

tests



Sans vous mettre en boîte, Rainbow Arts va faire un carton avec les caisses d'Apprentice.

Apprentice



Vous faites parti de la race privilégiées des futurs magiciens, et voilà qu'arrive votre quatre centième anniversaires. Le but de votre vie n'est pas loin, et pour faire partie enfin du cercle très fermé des magiciens, vos ancêtres vous ont concocté un petit test, dont vous me direz des nouvelles. Ils vous ont envoyé dans un monde magique, sur lequel un dragon a jetté ses maléfices. Résultat: toutes les plantes, animaux et objets sont animé avec comme seul but de vous attaquer. Vous devrez parcourir ce monde de long en large, en évitant les obstacles et en détruisant les créatures du dragon. La particularité de ce monde, c'est qu'il est pourvu de caisses en bois, dispercées un peu partout. Vous me direz: mais qu'est-ce qu'elles foutent là, ces caisses? Et je vous répondrai que j'en sais rien. En tout cas, elles vous serons bien utiles pour tuer les créatures, fabriquer des ponts et vous servir d'escabeau. Chaque tableau d'Apprentice ce fini par une porte soutenant un énorme cadenas, et votre perspicacité sera mise à l'épreuve pour en trouver la clef. Peut-être que bientôt vous ferez parti du Cercle des Magiciens Disparus, et pour peu que vous rencontriez Peter Weir, vous pourrez même en faire un film nul (et toc!).

AMIGA
82%

Voilà un petit jeu d'arcade extrèmement sympathique, ressemblant à Mario Bross dans sa conception. Quarante tableaux sont à parcourir, avec dans chaque tableau des pièces et des pasages secrets à découvrir. Les personnages sont des petits sprites hyper rapides, dans le pur style des consoles, avec en plus un zeste d'humour pour le plaisir des yeux. Un scrolling vertical parfaitement fluide fait défiler le décor campagnard, coloré avec goût. En manipulant le joystique, vous pourrez, quand vous vous trouverez devant une caisse, soit lui donner un coup de panard et la faire cogner contre une bestiole pour la faire exploser, soit la porter en tirant le joystique vers le bas, et la jeter violemment sur vos ennemis, ce qui aura le même effet. Certaines créatures, telles que les balais animés, n'exploseront qu'en leur jettant une caisse dessus. Durant votre parcours, des pièces vous permettront de faire un petit pécule et d'acheter, dans des boutiques, des armes et des protections. Une petite musique entrainante vous suivra durant tout le jeu, et des petits bruitages classiques se feront entendre durant vos actions. C'est mignon comme tout, ce petit soft. Ça vous plaira.

Kaaa

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	15
MANIPULATION	14

SORTIE PREVUE EN SEPTEMBRE SUR AMIGA ET ST, ULTERIEUREMENT SUR CPC. PRIX : N.C.



Grâce à Lankhor, vous allez pouvoir vivre les folles aventures de la bourse, l'exaltation grisante qu'éprouvent les

Raiders

hommes d'affaires à jouer avec le fric, et même, avoir peut-être l'illusion d'être riche. C'est beau, l'imagination.



Je sais, vous ne ratez jamais les cours de la bourse à la télé, vous êtes un fou d'actions et vous êtes abonné à l'Economiste. Maintenant, grâce à Raiders (deux doigts coupe-faim!), les cent mille francs que vous avez en banque vont vous servir à investir, à gérer, à calculer et à choisir des actions, pour vous faire des tonnes de blé. Vous pouvez jongler avec vingt-quatre sociétés au maximum, et vous avez intérêt à vous tenir au courant des cotes boursières. Raiders est un jeu pour les mordus d'investissement et pour les Bernard Tapie en herbe. Un petit regard sur le monde de l'économie vous fera vite comprendre que jongler avec les thunes, c'est pas ce qu'il y a de plus exaltant.

ST **62%**

Comme la plupart des jeux Lankhor, Raiders parle. Il vous donne quelques indications quant à l'utilité de certaines icônes, avec les mêmes routines que pour tous leurs jeux. C'est agréable, on a l'impression que notre Amiga est intelligent. Tout se manipule à la souris, et votre choix s'arrête à acheter ou vendre des actions. Pas n'importe lesquels, évidemment, un journal est à votre disposition en permance pour connaître les évolutions et les projets de certaines sociétés. A part quelques dessins sympas pour les icônes, les graphismes ressemblent aux listes de noms et aux pourcentages qu'on nous sert tous les soirs à la télé, juste après le journal. Quelques bruitages se font entendre lorsque vous réalisez quelques action, le reste est aussi amusant que La Cote Défossés. Vous pouvez y jouer seul, ou jusqu'à quatre personnes. Enfin, si vous vous sentez l'âme d'un homme d'affaire, vous pourrez peut-être trouver votre compte dans Raiders, un certain temps.

Artemus

GRAPHISME	13
SON	15
ANIMATION	N.S.
COMPLEXITE	11

DISPONIBLE SUR ST ET BIENTOT SUR AMIGA
PRIX : 229 F

ITALY 90

EDITEUR : US GOLD
TESTE SUR PC AT ECRAN EGA par Jeff
PRIX : ENVIRON 210 F. Disponible sur PC, Amiga, CPC et ST.

Nous voici donc à nouveau parmi les tiffosi pour assister à la rencontre qui oppose les équipes... que vous choisirez vous-même Un superbe manuel fort bien documenté, présentation des équipes du même métal. Cependant, les couleurs sont pas terribles ! Faudrait aussi avoir une vue d'ensemble du stade, et puis l'animation est un peu saccadée. Le nom du joueur qui a la baballe s'inscrit en bas de l'écran, comme à la télé. Jeu rigolo et sympa, il lui manque cependant un petit quelque chose pour en faire un exxxxcellent jeu de foot. Bon, comme j'ai plus mal aux dents, je vais pas trop les massacrer. Mais faudra faire mieux la prochaine fois.

GRAPHISME: 12 • SON: 12 • ANIMATION: 12
MANIABILITE : 15 VERDICT : 63 %

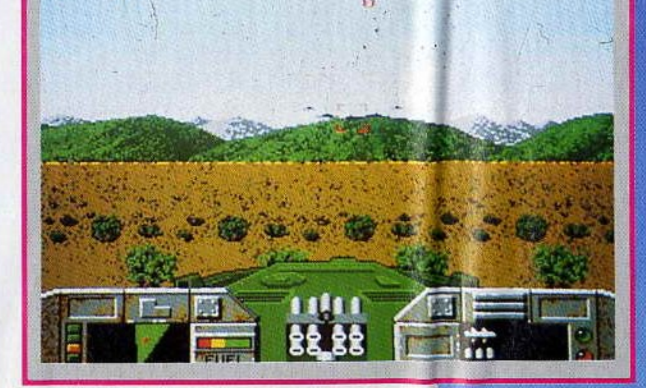


HEAVY METAL

EDITEUR : ACCESS
TESTE SUR ST PAR ARTEMUS
PRIX : ENVIRON 200 F

Rien de mieux qu'un bon simulateur de char pour se sentir au cœur de la guerre, au centre même des actions qui forment les véritables hommes. Dans Heavy Metal, vous pouvez piloter un char ou un véhicule d'attaque rapide, et votre but est de prendre du grade, de devenir le chef, quoi. Pour y parvenir, il faut détruire un max d'ennemis, en faisant évidemment gaffe de ne pas vous prendre de prune sur le coin de la figure, ou encore mieux, de ne pas rentrer dans un cactus (je sais, c'est con un cactus, mais quand on rentre dedans, on explose). Heavy Metal est un petit jeu de simulation, dont la réalisation laisse à désirer. Que ce soit au niveau de l'animation ou du graphisme, ça reste léger.

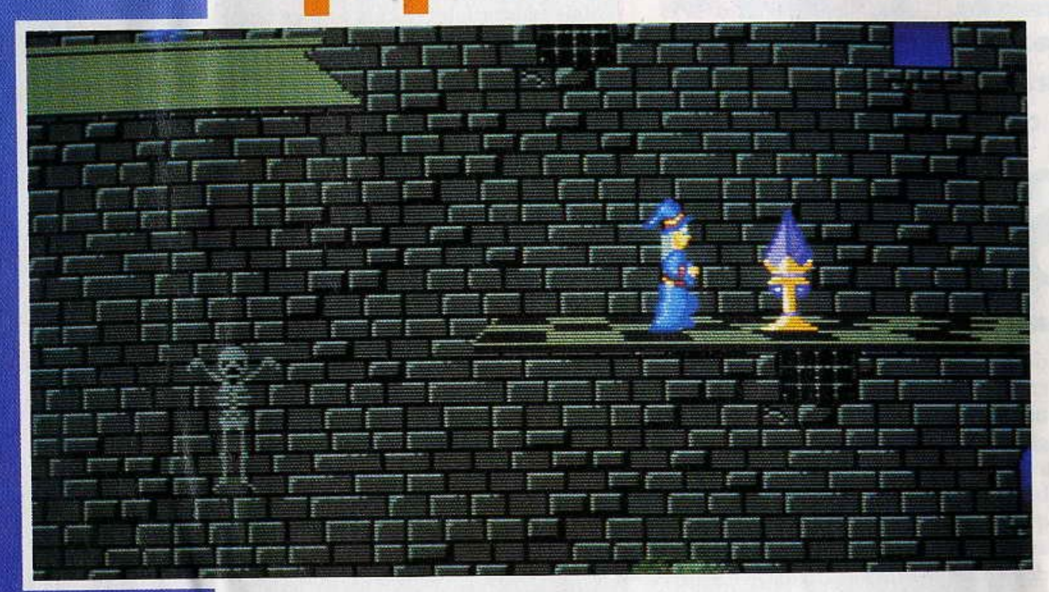
GRAPHISME: 13 • SON: 3 • ANIMATION: 12
MANIABILITE: 12 VERDICT : 72%



tests

Avec Actual Screenshots, libérez le pays en prise avec les forces du mal. Ce sera votre BA de la journée.

Sorcerors Apprentice



Dans Sorcerors, vous incarnez un petit sorcier avec chapeau pointu et toute la panoplie correspondante, embauché par le roi pour libérer le pays des forces obscures. Le seul moyen pour y parvenir, c'est d'aller dans les châteaux infestés pour détruire tout un tas de zombies, de dragons volants, de nains, de crapauds et de sorciers maléfiques. Un but: récolter les boules de cristal que portent certains zombies, huit au total, et les balancer sur le Cristal Noir, se trouvant généralement à l'endroit même de votre apparition dans le chateau. Pour vous aider dans votre quête, trois potions magiques sont à votre disposition, vous permettant de vous transformer en insecte invulnérable pendant un laps de temps. Visuellement, c'est un jeu de tableaux, dans lequel le petit sorcier que vous incarnez vole de plate-forme en plate-forme, en évitant de toucher les ennemis et leurs projectiles éventuels. Extrêmement rapide, sympathique à souhait, ce petit jeu ne paye pas de mine, mais essayez-le, vous m'en direz des nouvelles.

AMIGA
90%

Tous les personnages de Sorcerors sont de minuscules sprites se déplaçant à une vitesse vertigineuse, et dessinés très finement, avec des détails qui tuent: genre les zombies dont la tête éclate comme une courge trop mûre quant on leur tire dedans. Les décors sont sombres et les plateaux se déplacent verticalement selon le principe de la 3D vectorielle, ce qui donne une excellente impression de mouvement. Pour manipuler le petit sorcier, c'est avec un joystick, et lorsque l'on y joue à deux, c'est avec le même. En espérant que l'un des deux joueurs n'aura pas les mains moites, c'est hyper-désagréable de reprendre derrière (j'en sais quelque chose, Destroy a un énorme problème de ce côté-là). Des bruitages hyper-sympas animent l'action, avec une musique de suspense en fond sonore qui vous donne la chair de poule. Sorcerors est un excellent petit jeu, que l'on ne penserait jamais à se procurer en matant la boîte (je vous laisse la surprise), mais qui se révèle être génial à manipuler.

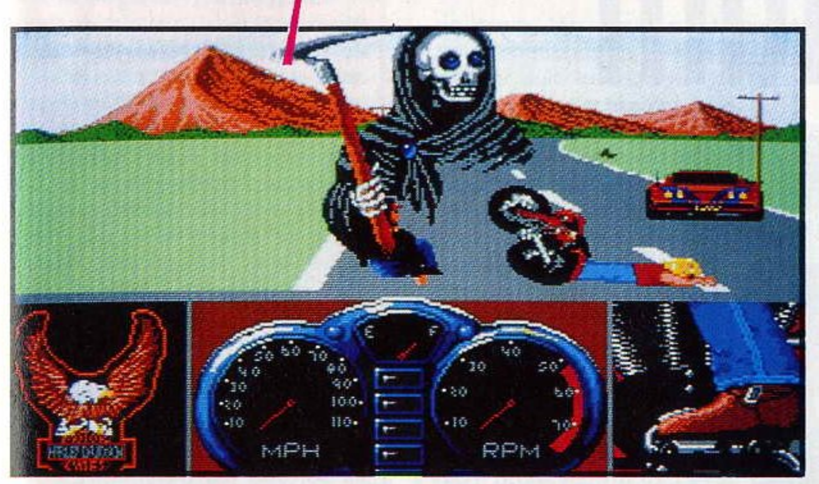
Kaaa

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	13

DISPO SUR AMIGA
PRIX : ENVIRON 210 F



Harley Davidson



Dans le milieu Harley, il existe un Hell's Ange! que nous autres, malades de moto, nous respectons par dessus tout. Son nom évoque toute la haine et la violence qui nous caractérise: Mindscape.

Comme tous les ans, en bon Hell's Angel que vous êtes, vous avez rendez-vous à Sturgis pour la plus grande rencontre mondiale des possesseurs de la bécane de rêve. La route est longue, et vous avez dix jours pour traverser tout le sud du Dakota. Mais faites gaffe, c'est pas parce que vous avez l'air méchant et que vous êtes à cheval sur une énorme moto que vous êtes le roi de la route: les flics peuvent vous arrêter pour excès de vitesse, les trous dans la chaussée peuvent vous faire manger du bitume et les véhicules que vous croisez peuvent rentrer dedans par n'importe quel côté (à vous de choisir, chacun ses goûts). Vous avez six vitesses pour aller à donf, et une certaine somme d'argent pour tracer la route, qui diminuera avec les imprévus (que vous pouvez appeler "flic"). Bonne chance, Bad Boy. Votre présence à Sturgis est indispensable.

Artemus

AMIGA 72%

Vous avez le tableau de bord de la moto en bas de l'écran, avec un compteur de vitesse, un compte, une jauge d'essence et un panard (le vôtre, en l'occurrence) gigotant à chaque changement de vitesse (six en tout). Facilement manipulable, la moto foncera sur la route à une vitesse respectable, et le décor, découpé en trois scrollings différentiels, assurera à ses côtés. Pour se faire un peu de thunes, vous pouvez prendre une auto-stoppeuse qui vous payera son voyage d'une ville à l'autre. Une fois sur place, des épreuves de vitesse et de précision vous attendront, vous et votre moto. Bonne route.

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

ST 71%

Semblable à celle de l'Amiga, nous pouvons déplorer l'absence de musique digitalisée au debut du jeu. Mis à part cette légère différence, la version ST et très bien réalisée.

GRAPHISME	15
SON	11
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

PRIX : ENVIRON 299 F
DISPO SUR AMIGA, PC ET ST

EXTASE

PC

Editeur: CRYO

TESTE PAR DUY MINH • Prix: ENVIRON 250 FRS
DISPONIBLE SUR ST AMIGA PC - DéJA TESTé DANS JOY N°5 SUR ST/AMIGA

Vous disposez d'une superbe androïde que vous devez faire passer au travers de huit stades émotionnels, le sommeil et les rêves, la vue, l'amour déçu, la conjuration de la peur, la créativité, l'expérience mystique, la folie, et finalement la béatitude. Pour chacun des stades vous devez programmer différemment son cerveau cybernétique en l'alimentant grâce à un circuit électronique. Au départ, le circuit n'est pas en route, pas nettoyé, et il va vous falloir le rendre opérationnel.

Extase est un jeu très sympathique et très bien fait au niveau graphique et animation, qui vous tiendra en haleine sur ses huit tableaux. Jouer tout seul est déjà très amusant, mais si vous en avez l'occasion jouez à deux, on s'éclate. Le graphisme VGA est superbe, mais Extase supporte aussi le CGA et l'EGA.

GRAPHISME 17 • ANIMATION 16 • SON 11
DIFFICULTE : 18 VERDICT: 94%



THE COLONEL'S BEQUEST

AMIGA

EDITEUR SIERRA

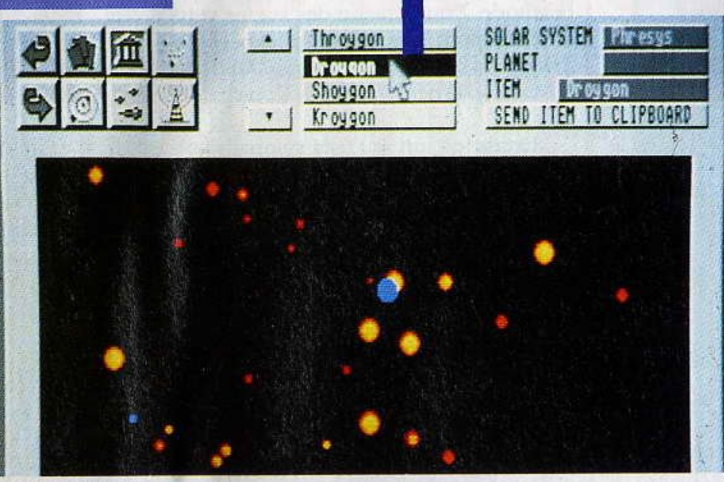
TESTE PAR KAAA • PRIX : N-C
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC . - DéJA TESTé DANS JOY N°3 SUR PC

L'aventure est au rendez-vous, avec toute la famille du Colonel réunie dans son manoir. Vous, une journaliste fouineuse, vous trouvez là par hasard. Vous assistez toutefois à la déclaration du vieux et richissime Colonel: "Je lègue ma fortune à parts égales, aux personnes présentes dans ma maison". Mis à part vous, qui n'avez pas droit à une part du gâteau, tout le monde se regarde en chien de faïence, et les vieilles haines et réglements de comptes surgissent petit à petit. Durant toute une nuit, vous allez vous mêler de ce qui ne vous regarde pas, poser des questions indiscrètes et tenter de comprendre le mystère qui règne dans la grande maison. Colonel's Bequest est une aventure à la Sierra, c'est-à-dire encore plus complète qu'on ne l'espère. Malgré des graphismes qui peuvent déplaire de par leurs traits grossiers, l'ambiance est présente, le suspense aussi. Tenant sur cinq disquettes, cette nouvelle aventure de Sierra vous promet des heures et des nuits dans les dédales du manoir du Colonel. Ha ha ha ha ha...

GRAPHISME 17 • SON 15 • ANIMATION 16
DIFFICULTE 18 VERDICT 90%



Imperium



Electronic Arts nous gâte avec cette simulation d'empire spatial. Mettez-vous dans la peau d'un Empereur stellaire et tentez de conquérir la galaxie.

Dans certains jeux, le but est de devenir Empereur, mais Imperium ne se place pas à ce niveau ridicule et vous fait commencer comme Empereur du système solaire. Mais ne croyez pas que vous aurez la belle vie et que tout ne sera que sinécure, bien au contraire, gouverner un Empire est une des choses les plus complexes qui soit. Réfléchissez un peu à ce qui vous attend: un système solaire, c'est bien, mais d'autres empires existent dans cette branche de galaxie, des empires qui comptent de nombreux systèmes, et si vous voulez survivre il va vous falloir étendre votre empire par colonisation; en gérant vos ressources et votre économie, en négociant des traités et des alliances avec vos voisins, en préparant la guerre et en la faisant. L'expansion est vitale pour votre empire. Pour résumer vous avez trois grands types d'activités, l'économie, la diplomatie, la guerre, et chacune d'elles est une activité complexe et prenante. Heureusement vous n'êtes pas seul et vous pouvez confier les activités de votre choix à des hommes de confiance. Mais faites attention, ils peuvent abuser de cette confiance que vous placez en eux et travailler pour leur propre compte, il vous faudra surtout savoir gérer vos collaborateurs. Mais que ne ferait-on pas pour rester Empereur d'un Empire florissant. Le but fixé est de conquérir tous les autres empires ou de rester Empereur durant 1000 ans. Ça fait long, hein? Rassurez-vous, il y a un truc: votre but secret, c'est de vous procurer du Nostrum, une potion qui à chaque prise prolonge un peu votre durée de vie. Naturellement, cette drogue est excessivement convoitée, et c'est bien pour ça que même vos fidèles collaborateurs seront amenés à vous trahir...

AMIGA 94%

Electronic Arts signe avec Imperium un des musts du jeu de simulation. Fanas de l'arcade et du joystick, passez votre chemin, ce jeu n'est pas pour vous, il n'est constitué que de menus et de panneaux en nombre phénoménal, remplis de chiffres ésotériques, et réclame des heures de jeu pour vraiment avancer. Mais quel délice pour l'amateur de simulation. Imperium donne un tableau complet du fonctionnement économique, politique et militaire d'un groupe d'Empires stellaires, et l'Empereur peut contrôler à sa guise tous les paramètres. Il peut gérer la production planète par planète, lancer des colonisations, faire des alliances, construire des flottes, déplacer ces flottes dans la galaxie. Si le joueur veut tout contrôler à chaque tour le jeu devient très long. C'est là que se place également un des grands intérêts du jeu, c'est la possibilité de reporter la responsabilité d'une activité sur un collaborateur. L'interface utilisateur d'Imperium est simple et très efficace, il s'agit d'un ensemble de menus et de panneaux clairs. Le menu Carte permet de se détendre en cours de jeu en regardant le mouvement des étoiles et des planètes. Bref un jeu à recommander sans hésiter, le seul regret que j'ai est de ne pouvoir jouer à plusieurs.

Duy Minh

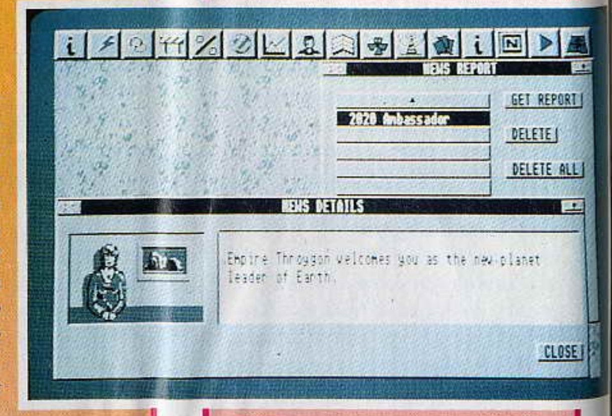
MEGASTAR joystick

ST 94%

La version ST d'Imperium est quasiment identique à la version AMIGA, la différence se jouant sur quelques pixels dans la rotation de la galaxie et des planètes dans le menu Carte, et également sur une qualité sonore un peu inférieure pour le ST, mais rien de grave, surtout que l'accompagnement n'est que très ponctuel. On retrouve donc un système de jeu basé sur des menus permettant d'analyser la situation de votre empire sous tous ses angles, d'agir économiquement, diplomatiquement ou militairement vous-même, ou de déléguer à vos subordonnés l'administration d'une planète, des relations avec un autre empire ou le commandement d'une flotte. Il faut bien sûr penser à les récompenser si vous ne voulez pas être trahi par vos propres amis. Les moyens à votre disposition sont légion, blocus, embargo, alliance, guerre, colonisation, etc. Imperium est un sublime jeu de simulation qui vous emmènera bien au-delà de l'orbite de cette petite Terre bleue. Que la Force soit avec vous.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16
COMPLEXITE	19



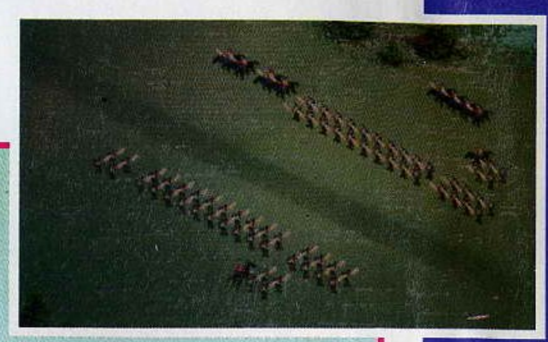
GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16
COMPLEXITE	19

DISPO SUR ST, AMIGA, PC
PRIX : ENVIRON 250 F

Centurion

Electronic Arts n'hésite pas : il vous propose de devenir le maître du Monde !

Rome, le commencement d'un empire. Retournez dans le passé en 275 avant Jésus Christ. Votre espoir: devenir et faire revivre César. Votre destinée: régir le monde ou être assassiné. A la manière d'un dieu, vous allez apposer votre empreinte sur toute l'Italie en passant par l'incontournable capitale: Rome, «la louve». Mais pour que le peuple vous soutienne il faudra soit les amuser soit les asservir. Juste une question de... scrupules. tion.



PC **90%**

Prenez un zeste de Cinemaware (Lord of the Rising Sun), un doigt de SSI (spécialiste des Wargames), mélangez le tout avec une fresque historique et pour finir accompagnez le tout avec une rondelle de savoir-faire maison. Votre obtenez Centurion. Les graphismes en 256 couleurs (VGA, CGA) sont superbes. La musique et les effets sonores sont d'excellente qualité (compatibilité assurée avec AdLib/Soundblaster et Roland MT32). La progression dans le jeu est passionnante et bien rythmée. Bref, ce logiciel a tout pour vous séduire. Il n'est pas trop compliqué, le manuel est en français et son prix est raisonnable. La cuvée 90 d'Electronic Arts sera un grand millésime et c'est tant mieux! Après LHX Attack Chopper, EA n'en finit plus de nous étonner. A suiiiivre...

Cris

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	13
DIFFICULTE	15



DISPONIBLE SUR PC TOUS FORMATS
PRIX : 249 F

Thunderstrike

Avec le dernier jeu de Millennium, l'avenir ressemble à un immense plateau de télé.

« Bonjouuuur, et bienvenue sur Century 23, pour une nouvelle émission des «jeux de défense terrestre», émission réalisée grâce au concours de MegaCorp Industrie, sans laquelle notre belle ville ne serait pas ce qu'elle est.» C'est en ces termes que l'animateur de l'émission qui fait fureur en cette année 2238 lève le rideau sur de nouveaux combats, suivis en direct par des millions de téléspectateurs. Reprenant un peu le thème du «Prix du Danger», nouvelle de Robert Scheckley devenue film de 1982 réalisé par Yves Boisset avec Gérard Lanvin (et un peu de culture gratoche grâce à Joystick), Thunderstrike est plus axé sur le matériel de défense hyper-sophistiqué, que vous allez d'ailleurs piloter. Votre but: dans une arène, vous devez défendre les installations terrestres en détruisant les avions et générateurs ennemis tournant autour. Tout un tas de paramètres entrent en jeu, y compris le besoin d'atteindre le plus grand taux d'écoute possible, en vous battant du mieux que vous le pouvez. Stratégie et rapidité sont au rendez-vous.

Artemus

ST **71%**

Réalisé entièrement en 3D vectorielle, Thunderstrike adopte un scénario prometteur, pour une réalisation décevante. Fouillis dans les couleurs, imprécision dans la manipulation, il pourra à peine réjouir les dingues de 3D, qui ne retrouveront pas dans ce jeu l'impression de réalisme caractérisant le genre. Au joystick ou à la souris, le vaisseau que vous aurez choisi (entre cinq engins différents) se déplacera avec une fluidité sans reproche, mais dans des décors déplaisants. Un thème de musique classique à une voix pourra vous suivre durant tout le jeu si vous le désirez, donnant une dimension appréciable, à la «Apocalypse Now» (pour plus de renseignements sur le film, appelez-moi à Joystick). Les jeux en 3D peuvent être extraordinaires s'ils sont bien réalisés, chose encore difficile avec les moyens actuels, Thunderstrike en est la preuve concrète.

GRAPHISME	12
SON	12
ANIMATION	13
MANIABILITE	12

AMIGA **70%**

L'animation, le graphisme et la maniabilité sont sensiblement identiques à la version précédemment testée, reste la musique, qui, encore une fois et pour ne pas changer, demeure laaaargement meilleure.

GRAPHISME	11	SON	14
ANIMATION	12	MANIABI	12

DISPO SUR ST, AMIGA, PC (EGA, VGA)
PRIX : ENV. 250F SUR ST, AMIGA
300 F SUR PC



tests



Ziriax

Avec un nom comme ça, Software Business devrait sortir des tableurs et des programmes de gestion. Raté: c'est un Shoot'Em Up, et pas des moindres!

Bien que Ziriax n'offre rien de nouveau visuellement, ni dans la conception du jeu, c'est probablement un des meilleurs Shoot'Em Up à pointer son nez d'ici la fin de l'année. C'est un jeu de tir complètement classique, au joystick, hyper-rapide, avec un scrolling horizontal, ce qui semblait un peu passé de mode depuis quelques temps. Mais il se pourrait bien que ce soit le meilleur défouloir depuis R-Type. La plupart des jeux de ce type commencent lentement pour accoutumer le joueur et accélèrent progressivement jusqu'à une vitesse démente. Mais c'est précisément à ce moment-là que Ziriax commence! Si vous clignez des yeux ne serait-ce qu'une seule seconde, vous risquez la mort pure et simple. Avec 5 vies seulement pour vous mener le long de 4 niveaux infernaux, le jeu est réservé aux meilleurs. Le sécnario? Dans l'espace, de mystérieuses cavernes sont apparues, et vous devez progresser à l'intérieur de ces cavernes sans bien sûr toucher les parois. Chercher un passage facile est illusoire et tenter d'éviter les hordes d'ennemis, de projectiles, de robots sauteurs et de bras articulés est futile. Il faut tirer sur tout ce qui bouge. Des canons tournants surgissent hors de certains trous apparaissant dans la trame de fond, ce qui donne une sensation de 3D extrêmement impressionnante. Des tonnes de projectiles cherchent à vous toucher en permanence et vous aurez besoin de tous vos réflexes pour les éviter. Et si certaines des bombes peuvent être détruites en tirant dessus, d'autres sont indestructibles. Vague après vague, les plus étranges des machins volants apparaissent et vous devez les éliminer le plus rapidement possible, car certains se divisent en deux au bout d'un moment, vous menaçant deux fois plus. Pour faciliter un peu votre tâche, des bonus à chaque fois que vous avez décimé une vague entière d'attaquants, et chaque bonus vous permet de mieux équiper votre vaisseau, sous la forme de tourelles qui viennent se coller à votre vaisseau. Mais dès que vous perdez une vie, vous perdez également tous vos armements. L'une des armes les plus intéressantes est celle qui tire diagonalement, ce qui permet de tirer sur les canons dissimulés en haut et en bas des parois. Bien entendu, les inévitables monstres de fin de niveau sont là pour mettre vos nerfs à rude épreuve. On trouve par exemple une sorte d'énorme crabe avec des tentacules qui tire des bombes laser sur vous, et sur lequel il faut tirer sans relâche pour le détruire.



AMIGA 90%

Les quatre niveaux sont visuellement très similaires, mais deviennent de plus en plus durs, avec les hordes d'ennemis de plus en plus envahissantes et des monstres au comportement incompréhensible qui se multiplient à une vitesse alarmante. A certains points, on est même obligé de s'arrêter pour dégager un peu le chemin! Les trois premiers niveaux ressemblent un peu à Menace, mais en beaucoup plus dur, et le quatrième niveau s'inspire plus de R-Type, avec un énorme tunnel à traverser en zigzaguant entre les boules de feu et les lasers. Ziriax ne remportera certainement pas le prix de l'originalité, mais la programmation est parfaite, avec des sprites ultra-rapides et une maniabilité extraordinaire. La musique est elle aussi parfaite, et les effets sonores ne sont pas en reste. Je résume? Un excellent Shoot'Em Up...

Derek

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	18
MANIABILITE	19

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE SUR ST ET AMIGA
PRIX : N.C.


MIDNIGHT RESISTANCE
WAKO
DATA EAST
DE LA SUPER-ACTION POUR VOS MICRO- ORDINATEURS GRACE AU PUISSANT HIT D'ARCADE DE DATA EAST!
Rejoignez les combattants de la résistance dans leur croisade contre les terribles pouvoirs de King Crimson - un maniaque et ses brigades Crimson - des mutants transformés en dangereuses machines à tuer... des chars d'assaut géants, des jets de combat, des serpents mécaniques et beaucoup d'autres. Chaque niveau vous place devant un ennemi encore plus terrifiant que le précédent. Si vous avez assez de talent, vous pourrez localiser les armes laissées par vos prédécesseurs vaincus. Si vous avez assez de courage, vous pourrez vous battre pour atteindre votre but final - la destruction de King Crimson en personne! Alors, acceptez de vous battre dans ce monde méchanoide rempli de labyrinthes et contre son chef - KING CRIMSON.
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL:(1) 43350675.

WGP DE TAITO

L'Arcades nouveau est arrivé! Après m'avoir acclamé lors du sondage, la rubrique passe à deux pages... On est en démocratie, alors si vous en voulez plus, écrivez!

Le mois prochain, surprise: vous aurez la solution de Cadash.

Chef de rubrique : Yvan Elbaz

World Grand Prix est le premier essai de Taito pour concurrencer Sega dans les courses de moto. Surnommé «Real Race Feeling», ce qui n'est pas usurpé, WGP vous met vraiment dans la peau du pilote: contrairement à la visualisation habituelle, vous ne voyez que l'avant de votre moto, comme si vous y étiez assis. Le meuble existe dans deux versions, une avec la moto mise sur chassis hydraulique et l'autre avec seulement le guidon. Une des grandes innovations sont les souffleurs, situés à gauche et à droite de la version motorisée. Lorsque vous prenez de la vitesse, ceux-ci doublent de puissance et rendent parfaitement l'effet du vent sur vous, au point de vous décoiffer! Les sprites de vos concurrents sont vraiment géants et détaillés. Rien ne manque à cette simulation pour rendre l'impression de la vraie course! Cinq circuits sont à parcourir, mais il suffit pour vous qualifier de ne pas être dans les derniers. 20 concurrents sont en tout au départ, veillez à ne pas leur rentrer dedans ou vous aurez droit à une chute renversante (NDLR: elles le sont souvent)! Dans les virages, l'horizon se penche d'autant. Votre position est indiquée continuellement à l'écran, comme le nombre de tours effectués.

Décidément, WGP est vraiment très excitant, et surtout très rapide. De plus, il dispose d'un système de communication qui permet de relier entre eux plusieurs meubles, ce qui permet une vraie compétition! N'y jouez qu'avec votre casque!

M.E.R.C.S DE CAPCOM

La suite de Commando est arrivée! CapCom fait fort avec son CPS (CP System Board), à partir duquel sont élaborées ses dernières productions. MERCS n'est pas sans en tirer parti. Vous êtes trois mercenaires (d'où le nom du jeu) qui devez, à la requête de la maison blanche, sauver le président des Etats-Unis des mains d'une puissante organisation internationale qui vient de l'enlever. Le scénario n'est qu'un prétexte à une action effrénée aux côtés



de deux compagnons puisque le jeu autorise trois joueurs simultanément. Le système de jeu est très similaire à un des vieux succès CapCom: Commando. Mais le jeu à trois apporte une dimension vraiment nouvelle. Vous êtes déposés par un hélicoptère sur le rivage de l'île ou se trouvent les installations ennemies. Il vous faudra évoluer entre les campements ennemis, la jungle tropicale, les rochers qui s'effondrent et toutes les installations militaires (zones pleines de tanks, de mines...). Vous commencez avec un simple fusil mais en détruisant certaines constructions, des POW (Prisoners Of War, prisonniers de guerre) apparaîtront. Comme il est courant chez CapCom, ceux-ci vous donnent diverses armes comme un lance-roquettes, un lance-flammes, des grenades anti-chars, un laser portatif... et tous les classiques. Outre les soldats, des tanks et autres hélicoptères géants vous attaquent. Mais si vous ne tuez que leurs occupants, vous pourrez vous en servir. Au début par exemple vous pourrez conduire la Jeep armée d'une mitraillette pendant que le deuxième joueur tirera avec. L'île est vraiment très grande et on n'a pas tôt fait d'en faire le tour. Le jeu est une réussite, tout est très beau: les paysages, les villages, etc. Il y a tellement de scrollings différentiels qu'il est impossible de les compter! Moi j'y retourne!



ASHURA BLASTER DE TAITO

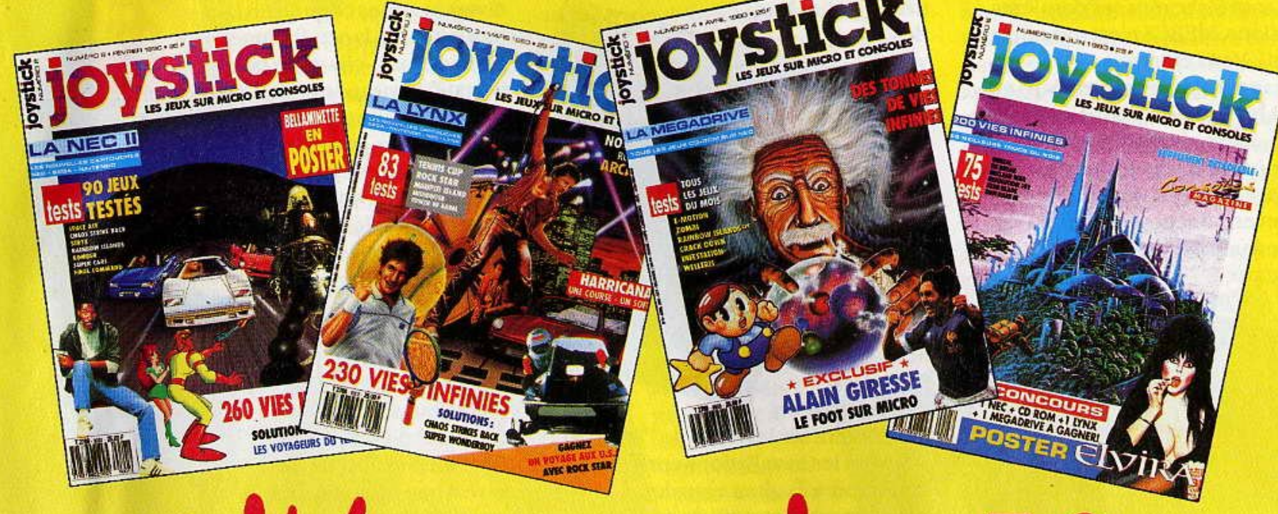
Comment une grosse boîte comme Taito peut-elle sortir de telles nullités? Les Shoot'Em Up Taito n'ont jamais été extraordinaires, mis à part ceux réalisés par Toaplan, Seta ou d'autres licenciés à qui Taito a souvent racheté les droits de certaines productions. Mais là... Certains se souviennent sans doute de Twin Cobra, connu aussi sous le nom de Twin Heli (ou à tort de Tiger Heli sur PC Engine, ce qui n'est pas son vrai nom). Il avait été crée par Toaplan puis commercialisé sous le nom de Taito. Et bien Ashura Blaster c'est exactement le même jeu avec quelques petites différences au niveau des graphismes. On peut toujours jouer à deux simultanément et le jeu ne se termine toujours pas, il boucle et on recommence. Quatre armes ont quand même été ajoutées: l'Ashura Bomb fait une grosse explosion comme dans Twin Cobra; l'Ashura Flash déclenche un tremblement de terre; la Fire Wave fait déferler une vague de feu; le S. Beam permet à l'aide d'un viseur de faire tirer un gros rayon laser par un satellite. Entre chaque mission, vous revenez sur votre avion-base où une charmante hôtesse vous annonce votre prochaine mission. C'est à ce moment-là que vous pouvez choisir entre une de ces 4 armes. Pendant le jeu, lorsque vous détruisez un gros avion ou un hélico, celui-ci laissera soit un P, qui augmente la puissance de feu, soit un B, qui vous donnera un coup en plus d'une des 4 armes. Mais il peut aussi laisser une pastille de couleur changeante. Si vous la prenez verte, vous lancerez des boules d'énergie; jaune, des boules de feu; rouge, des lasers et bleue, des missiles. La représentation graphique a changé mais elles font exactement la même chose que dans Twin Cobra. Par contre, nouveau, l'action se ralentit énormément lorsqu'il y a beaucoup de sprites à l'écran. Lamentable!



Remerciements à Mr Lionnet et ses collaborateurs de la société WDK France qui m'ont aimablement reçu dans leurs nouveaux locaux.

Je m'abonne à joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



et j'économise 50F

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros de JOYSTICK 200F au lieu de 250F. Et vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, sans vous déplacer et sans risquer de ne plus le trouver chez votre marchand de journaux.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO UN DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous pourrez gagner un cadeau. Chaque mois, 10 ABONNES sont tirés au sort et reçoivent un soft pour leur bécane. GRATUITEMENT ! De plus, l'abonnement JOYSTICK c'est aussi la possiblité de passer vos petites annonces A MOITIE PRIX !

C'EST L'AVANTAGE NUMERO DEUX DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous recevrez un somptueux cadeau : un dessin, série limitée, de Bruno BELLAMY, dédicadé au prénom de votre choix.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO TROIS DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant, vous recevrez également un CREDIT DE 60 MINUTES sur le serveur Minitel 3614 JOYSTICK (le prix de la connexion varie entre 10 et 20F de l'heure). Si vous n'avez pas de Minitel, vous pouvez offrir ces 60 minutes à un de vos copains.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO QUATRE DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous ferez partie du CLUB DES ABONNES et, de ce fait, vous serez consulté à chaque grande occasion, pour donner votre avis.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO CINQ DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDI

BLAISE Jérôme
BOTREL Anthony
CLENET Cyril
CONSEL Eric
GLANGETAT Vincent
JEHANNO Yann
KRAU Laurent
LE BACCON Erwan
LEVILLAIN David
MARTIN Thomas

ABONNEMENT EUROPE 350 F
RESTE DU MONDE (par avion) 500 F

BULLETIN D'ABONNEMENT
(à retourner à JOYSTICK 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La Défense

☐ **OUI !** Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F à l'ordre de JOYSTICK pour mon abonnement. JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 MN sur votre serveur. Le PSEUDO :.................. (Attention, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK).

☐ **OUI !** Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK HEBDO (10F par exemplaire et 30F pour le hors-série) et j'entoure les numéros choisis.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	~~17~~	~~18~~	~~19~~	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H.S.	

☐ **OUI !** Je veux commander ces numéros de JOYSTICK MENSUEL au prix de 25F l'ex. 1 2 3 4 5 6

NOM ______________ PRENOM ______________
ADRESSE ______________

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE ______________
ORDINATEUR ______________ DK ☐ K7 ☐
AVEZ-VOUS UN MINITEL ? OUI ☐ NON ☐

VOUS AVEZ 4 JOURS POUR DEVENIR DES DIEUX.

CNIT PARIS LA DÉFENSE
du 18 au 21 Octobre.

Toute la micro de loisirs. Création graphique, musique, éducation, jeux vidéo. Les ateliers libre-service, toutes les nouveautés, tous les grands éditeurs, les clubs...

Toutes les solutions pour l'entreprise. Du traitement de texte à la P.A.O., le PORTFOLIO, la nouvelle station graphique TT 68030, les solutions par profession...

Pour toute information : tapez 36.15 code ATARI ou appelez le service informations au 40.85.31.31.





ROBOCOP 2™
MEME DANS LE FUTUR, IL SERA TOUJOURS POSSIBLE D'AMELIORER LE RESPECT DE LA LOI.
Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de ROBOCOP!
ROBOCOP 2 n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre! Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.
CARTOUCHE AMSTRAD
[GX 4000, 464+, 6128+]
CBM AMIGA
ATARI ST/STE
ocean
ZAC DE MOSQUETTE, 06740 CHÂTEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675